

CAPCOM

ROCKMAN EXE»

ロックマンエグゼ4.5 リアルオペレーション



ロックマンエグゼ4.5 リアルオペレーション オフィシャル 完全ガイド

完全
[かんぜん]

ROCKMAN EXE

GAME BOY ADVANCE

カブコン

ロックマンEXE バトルチップコレクション4.5

CAPCOM®

ISBN4-906582-17-6

C0076 ¥952E

9784906582174

1920076009525



□ サンプル

株式会社カブコン

定価1,000円(本体952円+税48円)

ROCKMAN EXE»

ロックマンエグゼ^{4.5} シリアルオペレーション オフィシャル完全ガイド

エース・エディターズ



自由研究課題

テーマ：電腦世界の探索

電腦世界のおさらい

電腦世界とは、インターネットの急激な発達にともない、パソコンだけでなく、テレビ、電子レンジ、さらには草刈り機にまで、取り付けられるようになった電腦を介したネットワークのこと。電腦は、PETを使ってネットナビをプラグインさせることによって探索することが可能で、プラグインした電腦がネットワークにつながっている場合は、そのネットワークを通じて他の電腦に移動することが可能となる。このように、電腦世界は個人のホームページや電子機器、国内外のインターネットを介して、世界中に広がっている。

※PETとは

PErsonal Terminalの略。電話やEメールを始め、教科書や新聞のがわりにもなる、生活に欠かすことのできない携帯型情報端末。

※ネットナビ

PETの中に入っている疑似人格プログラム。パソコンを始めとする電子機器からプラグインさせることによって、電腦世界で会話や買い物などの行為ができるほか、電腦世界に発生するウイルスを倒すこともできる。



ネットバトラーとは

電腦に害を及ぼすウイルスを撲滅することをウイルスバシティングと呼び、自分のネットナビでウイルスバシティングを行なうオペレーターはネットバトラーと呼ばれる。ネットバトラーには、身近な依頼やトラブルを解決する市民ネットバトラーと危険な事件を解決するオフィシ

ヤルネットバトラーがいる。優秀な市民ネットバトラーはオフィシャルの試験を受けることができ、合格するとネットワーク犯罪の取り締まりを始めとする任務を課せられる代わりに、一般的のナビが立ち入り禁止とされているエリアを、探索できるようになる。

課題内容

1

学習参考書『ナビと電腦』

PETを使ってナビをオペレートするために必要な知識を身につけるための参考書とドリル。電腦世界を探索する前に必ず目を通しておこう。



2

電腦探索絵日記

電腦世界を探索した記録を残すための地図と絵日記。電腦世界を探索する際に役に立つ。特に、探索中に道に迷ったり、困難な問題に直面したときに大きな助けになる。



3

電腦スクラップブック

電腦世界を探索して集めたデータのコレクション。くり返し電腦世界を探索したり、バトルチップを集めたりするときに参考にするといい。



注意事項

●現在、電腦世界にはダークロイドと呼ばれる集団が暗躍しており、ナビを暴走させるなどの悪事を働いている。探索の際はオフィシャルから届くメールをチェックして、危険な地域にはなるべく近寄らないようにすること。

●電腦世界には一般エリアのほかに、ウライインターネットと呼ばれるエリアがあり、危険なウイルスや得体のしれないナビが存在している。一般的のナビは立ち入りが禁止されているので、くれぐれも近づかないようにすること。

CONTENTS

ないよ 内 容	ページ 数
▽ 電脳世界のおさらい	2
ナビと電脳	5
○ 電脳世界で活躍するナビたち	6
★ ナビとウイルスバスティング	17
□ バスティングドリル 基本問題	28
□ バスティングドリル 応用問題	36
● コラム バトルチップゲートを使ってみよう	78
電脳探索絵日記	79
▽ インターネット1~4	81
▽ インターネット5~8	94
▽ インターネット9~12	107
▽ ウラインインターネット1~4	116
▽ カオスエリア1~2	124
● コラム 探素のまとめ	128
電脳スクラップブック	129
■ ウイルス大百科	130
● コラム バスティングレベルの計算式	151
▲ 電脳世界で出会ったナビたち	152
■ バトルチップ大全集	181
■ プログラムアドバンスデータ	216
● コラム ナビにスケジュールを管理してもらおう	218
● 緊急招集	219
○ オフィシャル研修レポート	219

バスティングドリル		応用問題INDEX	
ないよ 内 容	ページ 数	ないよ 内 容	ページ 数
▽ ロックマン	36	ジャンクマン	58
ロール	38	ブルース	60
ガッツマン	40	スターマン	62
ナンバーマン	42	ナバームマン	64
ファイアマン	44	アイスマン	66
ウッドマン	46	エレキマン	68
ウインドマン	48	プラントマン	70
サーチマン	50	ナイトマン	72
アクアマン	52	シャドーマン	74
サンダーマン	54	フォルテ	76
メタルマン	56		

ウイルス大百科INDEX			
ないよ 内 容	ページ 数	ないよ 内 容	ページ 数
▽ メットール系	131	キルバー系	142
ボルケルギア系	132	ウェザース系	143
ビリー系	133	クーモス系	144
ガイアント系	134	ゲイラーケ系	145
ガルー系	135	サーキラー系	146
エビロン系	136	マルモコ系	147
ラウンダ系	137	ウォーラ系	148
ララバッパ系	138	エレンプラ系	149
マグテクト系	139	ボムボーイ系	150
ブルメロ系	140	ウインドボックス系	151
ダーマ系	141		

電脳世界で出会ったナビたちINDEX			
ないよ 内 容	ページ 数	ないよ 内 容	ページ 数
▽ ノーマルナビ/ヒールナビ	152	アイスマン	167
ロール	153	エレキマン	168
ガッツマン	154	プラントマン	169
ナンバーマン	155	ナイトマン	170
ファイアマン	156	シャドーマン	171
ウッドマン	157	タップマン	172
ウインドマン	158	スパークマン	173
サーチマン	159	ビデオマン	174
アクアマン	160	バーナーマン	175
サンダーマン	161	ケンドーマン	176
メタルマン	162	コールドマン	177
ジャンクマン	163	シェードマン	178
ブルース	164	レーザーマン	179
スターマン	165	フォルテ	180
ナバームマン	166		

がく しゅう さん こう しょ
学習参考書

ナビと電脳



ひとつめの課題はナビと電脳世界に関する学習参考書。

たん さく はじめるまえに、

ナビをしっかり理解しておけば、

あんしんして電脳世界へ送り出すことができるのだ。



電脳世界で活躍するナビたち

使えるナビはロックマンを含め、全部で21体にのぼる。それぞれの性格や装備武器の性能を理解したうえで、好みのナビを電脳世界のパートナーに選ぼう。

個性豊かなナビたち

電脳世界にいるナビたちは、PETを使って探索を進めることでパートナーにできるようになる。さらに、バトルチップゲートとナビデータチップを使って、パートナーを増やすこともできるのだ。

[ナビとは何か？]

携帯端末「PET」の中にいる疑似人形プログラム。電脳世界の活動を、オペレーターに代わって行なう。

ネットバトル



▲ウイルスやほかのナビとネットバトル。

バトルチップ集め



▲ナビを強化するためには欠かせない。

Eメール



▲電脳世界のさまざまな情報が届く。

スケジュール管理



▲時間になるとナビが知らせてくれる。

ロックマン

戦いかたは036ページへ➡➡➡

正義感が強く 真面目な性格

活潑で正義感に溢れる少年の姿をしたナビ。一見、何の特徴もないように見えるが、実は底知れない潜在能力を秘めた最新型のナビなのだ。

チャージショット

パワーをためて放つ強力な一撃で、ロックスターの10倍のダメージを与えられる。弾のスピードが速く、発射とほぼ同時にヒットする。



ロックスター

腕に装着されたキヤノン砲から撃ち出す、連射可能なショット。攻撃力は低いがスピードが速く当てやすい。



シールド

ロックマンの前方に1秒間ほど大きなシールドを展開させ。ブレイブ性能を持った攻撃と体当たり以外は、どんな攻撃でも防ぐことができる。

【ナビデータチップ入手方法】

バトルチップゲート

アドバンスドベット2

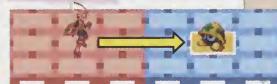
ロール

元気いっぱいの 女の子ナビ

女の子の姿をしたナビで占いが特技。明るい性格で、オペレーターに対してとてもフレンドリーに接してくる。あまりバトルを好まないため、回復や防御に優れている。

ロールアロー

先端がハートの矢を一直線に飛ばす。進むスピードは遅めだがチャージ時間が短く、早めの連射が可能。命中した敵のチップを破壊する能力を持つ。



戦いかたは038ページへ➡➡➡

バリア

チャージしたあとバリアで全身をおおう。チャージ時間は長めで、10以上のダメージを受けると消えてしまうが、それ以上の威力をもつ攻撃でも、1回だけは必ず防ぐことができる。また、トップウエイスクロール消す効果も持っている。

バスター

弾のスピードがロールアローよりも速い。敵が遠くにいる場合や、動きがすばやくロールアローが当たらない場合などに使う。

【ナビデータチップ入手方法】

オペレーションバトルスターー(ロール)

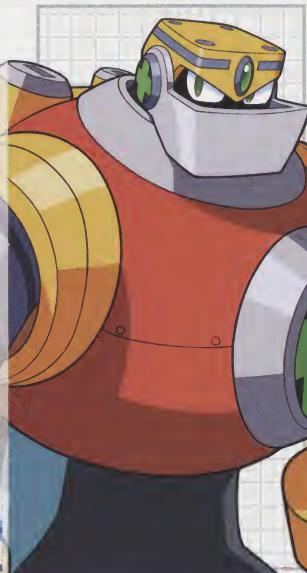
ガッツマン

気合い十分の パワー自慢

勇気と男気にあふれた優しい性格のナビ。バトルでは、頑丈なボディとパワーを活かした豪快な技で相手を圧倒する。語尾に「でガス」、「でガツツ」とつけるのがクセ。

ガッツハンマー

パネルを叩きつけて敵エリアのパネルをランダムで1枚ヒビパネルに変え、2~3個の岩石を落とさせる。岩石は必ず敵の上に落ちるとは限らない。



戦いかたは040ページへ➡➡➡

ガッツマシンガン

前方に射程3マスのマシンガンを5発連射する。バスターに比べて弾のスピードは少し劣るが、1発あたりの威力が2倍なうえ、チャージする必要がなく、すばやく発射できる。



バスター

前方に射程が無限のショットを発射する。ガッツマシンガンと届かない敵に使おう。

【ナビデータチップ入手方法】

オペレーションバトルスターー(ガッツマン)

ナンバーマン

たたか 戰いかたは042ページへ➡➡➡

すべて計算ずくの 頭脳派ナビ

頭に詰まつたコンピュータで常に合理的な行動をする理論派。バトルでも数字に関する攻撃をしかけてくる。一見鼻につく性格かとおもいきや、話してみると意外にひょうきん。

バスター

サイコロボムを当てにくい敵に攻撃するときに使おう。

シールド

出すタイミングが遅いと、ナビが先に攻撃をよけてしまう。



サイコロボム

3マス前方にサイコロの形をしたボムをほうり投げる。落ちたマスの周囲1マスに誘爆するので、広い範囲を攻撃できる。敵に直接命中しても起こらせず、爆発するまでダメージを与えない。出た目の数によって威力が変わり、数字が大きいほど威力も高くなる。どの目が出るかはまったくのランダムだ。



[ナビデータチップ入手方法]

オペレーションバトルスタートー(ナンバーマン)

ファイアマン

たたか 戰いかたは044ページへ➡➡➡

炎を自在に操る 荒くれもの

頭のてっぺんから吹き出す炎とその名前が示す通り、火を自在に操って戦うナビだ。性格も炎のように荒々しく、オペレーターに対しても乱暴な口調で話しかけてくる。

バスター

ファイアームでは反撃を受ける時に使うといい。

シールド

すぐにシールドが出現するので、とっさの攻撃に対応できる。



ファイアーム

腕を前に突き出して前方に火炎を1時間間放射する、炎属性の攻撃。射程距離は3マスで、敵や障害物を貫通する。そのため、射程距離に入っている敵や障害物すべてにダメージを与えることができる。炎が出ている間はファイアマンは動くことができないため、ダメージを受けると攻撃を中断する。



[ナビデータチップ入手方法]

オペレーションバトルスタートー(ファイアマン)

ウッドマン

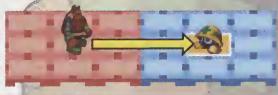
戦いかたは046ページへ➡➡➡

山のようだらかな心優しきナビ

威圧感たっぷりの巨大な体を持つナビで、話しかたも貫徹十分。ネットバトルばかりしているオペレーターを、戒めてくれることもある。バトルでは大自然の力を借りた技で、対戦相手を圧倒する。

タネデッポウ

前方に木の種を3発連続で発射する。弾の進むスピードは遅いが、3発すべて命中すればかなりのダメージとなる。



デスフォレスト

チャージが終わるとその場で大きくジャンプして、着地と同時に敵エリアに木の杭を複数突き出させる。杭の数は3~4本で、突出する場所はターゲットの場所以外、ランダムとなる。



バスター

発射が速いので、動きの速やい敵が相手のときに使用するといい。

[ナビデータチップ入手方法]

オペレーションバトルスターー（ウッドマン）

ウインドマン

戦いかたは048ページへ➡➡➡

風を巻き起こす風の化身

風を自在に操るナビ。スマートな外見に似合はず、年寄りくさい話しかたが特徴。世間話は天気に関する話題が多い。バトルでは2種類の風を使つて相手を混乱させる。

スイコミ

風を起こし、敵を自分のエリア側に引き寄せせる。敵は風に逆らって移動できるが、止まるとすぐに吸い寄せられる。発動すると、カスタムゲージを少し消費する。



トップウ

風を起こして敵を吹き飛ばし、敵をエリアの最後列まで移動させる。ただし、障害物の後ろに隠れている敵には効果がない。いったん発動すると、ダメージを受けるまで効果が続く。



バスター

威力は低いが連射が可能なショット。装備武器で唯一敵にダメージが与えられる。

[ナビデータチップ入手方法]

オペレーションバトルスターー（ウインドマン）



サーチマン

戦いかたは050ページへ➡➡➡

冷静にミッションを遂行する精密機械

ねらいました攻撃で、速やかに相手を倒す戦い得意とする軍人姿のナビ。兵器として作られた軍用のナビらしく、性格はとても生真面目で、冗談を言うタイプではない。

バスター

スコープガンのスキで攻撃を受ける可能性が高いときは、これを使おう。

シールド

穴パネルなどで逃げ場がないときはこれでダメージを防ぐ。



スコープガン

チャージが終わると、ロックオンした場所に、バスターの5倍の攻撃力を持つ弾を5発連続で打ち込む。敵の位置や障害物に関係なく、どこからでも攻撃できる。ロックオンしてから撃ち終わるまで身動きがとれない。なお、敵のいるパネルにロックオンするので、ロックオン後に敵が移動すると外れてしまう。



【ナビデータチップ入手方法】

オペレーションバトルスター（サーチマン）



アクアマン

戦いかたは052ページへ➡➡➡

水を自在に扱う癒し系ナビ

子どもっぽい見た目と口調で、オペレーターの心を癒してくれるマスコット的なナビ。ちょっと気の弱いところも見られるが、バトルでは氷を使った攻撃で、屈強なナビとも互角に渡り合うことができる。

バスター

連射ができるアクアホースがあるのであまり使う必要はない。

シールド

弱点である電気属性の攻撃を受けそうになったら、すかさずガードしよう。



アクアホース

2マス先に水属性の弾を撃つ。着弾すると1マス先に誘爆するうえ、着弾したパネルにはヒビが入る。ただし、穴パネルに着弾すると、穴の中に落ちてしまう。チャージにかかる時間がかなり短いので、他のチャージ武器にくらべて連射が効く。そのため、連続して撃っているだけでも強力な攻撃となる。



【ナビデータチップ入手方法】

オペレーションバトルスター（アクアマン）

サンダーマン

戦いかたは054ページへ➡➡➡

雷を身にまとう 誇り高きナビ

雷を自在に操るナビ。威厳に満ちた物腰でオペレーターに話しかけてくる。バトル中は触れた敵をマヒさせる雷雲を伴って登場し、強力な電気属性の攻撃で敵に裁きを下す。

バスター

サンダーボルトが当たりやすいので、あまり使う必要はない。

シールド

弱点の木属性の攻撃をよけられないときに役立つ。



サンダーボルト

ターゲットめがけて雷を落とす技。敵の場所や間合いに関係なく、直接ねらうことができる。しかも、敵によけられた場合は、敵のいる場所にねらいを修正しながら、最大3発まで落雷が続くのだ。電気属性を持っているので水属性の敵に有効。氷パネルの上で敵に命中すれば、威力が2倍になる。



【ナビデータチップ入手方法】

オペレーションバトルスタートー^ト
(サンダーマン)

メタルマン

戦いかたは056ページへ➡➡➡

鋼鉄の拳を持つ stoイックなナビ

口数が少なく、自分自身を鍛え上げることに余念がない。その鍛え上げた拳で敵を叩きのめしたり、歯車を投げつけたりして戦う。

メタルフィスト

1マス前方に拳を叩きつけて、パネルに穴を空ける。敵に命中した場合はヒビパネルになる。ブレイク性能を持っているので、敵のガードを無効化する。



メタルブレード

腕に装備している巨大な歯車を投げつける技。投げる場所で軌道が異なり、①エリアの上、下段で出すとブームランと同じように外周を回り、②中段で出すと一直線に飛んでいく。



ブレイクバスター

他のナビのバスターと異なり、敵のガードを無効化するブレイク性能を持っている。

【ナビデータチップ入手方法】

オペレーションバトルスタートー^ト
(メタルマン)

ジャンクマン

戦いかたは058ページへ➡➡➡

**外見は不気味だが
優しい性格**

インターネット上に捨てられた**電腦ゴミ**から突然変異で生まれた、オペレーターを持たないナビ。そのためかオペレーターに捨てられることに怯えるフシがある。

バスター・ジャンクキューブ

連射可能なバスターに加え、前方に飛ぶ**ジャンクキューブ**を、装備武器に関係なく自動的に発射する能力を持つ。ジャンクキューブは最初は光っているが、一度攻撃を受けると光が消えてスピードが落ち、次に攻撃されると消えてしまう。



ジャンクブレス

敵エリアの端まで**一直線**で走れば、貫通能力をもつて、軌道上にあるすべての敵や障害物にダメージを与える。攻撃を出す前に若干のスキがある。

ボルターガイスト

置かれている**障害物**を確実に敵に命中させる。障害物が何個あっても、1回の発動ですべて飛ばすことが可能。

[ナビデータチップ入手方法]

オペレーションバトルスターー
(ジャンクマン)

ブルース

戦いかたは060ページへ➡➡➡

**命令に忠実な
ソードの使い手**

オペレーターとは完全に主従関係の立場をとり、命令を忠実に実行しようとする。会話の内容も、世間話というより秘書の助言といった感じ。バトルでは腕に仕込んだ切れ味鋭い**ソード**で敵を切り刻む。

バスター

ロングソードが届かない場所にいる敵に対しての攻撃手段。

シールド

ダメージを受けやすい接近戦のときは重宝する。



ロングソード

横2マスをソードで攻撃する。敵の攻撃タイミングに合わせて命中させると、**カウンター**となる。同名のバトルチップと同じ能力だが、バスター攻撃力が上がるごとに威力が上がる点で異なる。間合いを離しても、ある程度は敵を追いかけて攻撃してくれる。なお、チャージしてもカスタムゲージは増えない。

[ナビデータチップ入手方法]

オペレーションバトルスターー
(ブルース)



スターマン

戦いかたは062ページへ➡➡

目立ちたがり屋の
お調子者

口の減らない性格で、オペレーターにもフレンドリーに接してくる。星占いが得意で、1日の始まりにその日の運勢を占ってくれる。バトルでは星を操り流星で攻撃する。

バスター

キラキラメテオで敵を混乱させたら、そのスキに使おう。

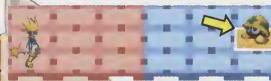
シールド

攻撃はなるべくよけて、どうしてもかわせない場合に使う。



キラキラメテオ

敵めがけて空から流れ星を落とす。当たった敵はダメージとともに、一定時間混乱状態になり、動きが鈍くなるうえ、攻撃のねらいが定まらなくなる。与えるダメージはあまり大きくなりが、チャージ時間はそれほど長くなく、また攻撃後のスキも小さめなので、あまり間を置かずに連射することが可能。



[ナビデータチップ入手方法]

ナビデータチップブースター
(※)

※エグゼ4.5初回限定版（ブルースカラーバージョン）でも入手可能



ナバームマン

戦いかたは064ページへ➡➡

バトルフィールドを
焼き尽くす暴れん坊

もともとは軍事目的で作られたナビ。爆弾を使った圧倒的な火力で敵を焼き尽くす戦法を得てとする。同じ炎属性のファイアマンと同様、非常に好戦的で荒っぽい性格だ。

ファイアボム

敵エリアに爆弾を2つ発射する。ひとつは敵をねらい、もうひとつは他のパネルに落ちる。落ちたパネルには少しの間炎が残り、上に乗った敵にダメージ。



ナバームボム

ターゲットに炎属性の爆弾を発射して、落ちたパネルの周囲1マスを巻き込んで爆発する。攻撃力が高く、広い範囲を攻撃できるうえ、カスタムゲージ増加量も多い武器だが、チャージにかなり時間がかかる。



バスター

当てやすいが、ナバームボムと比べて攻撃力が低すぎる。

[ナビデータチップ入手方法]

ナビデータチップブースター



アイスマン

戦いかたは066ページへ➡➡➡

見た目はカワイイが
あなどれない氷の使い手

語尾に「～です」とつけるのがクセで、子どもっぽい話しかたをするのが特徴。見た目も子どもで、バトルには不向きに見えるが、氷を使った攻撃はなかなかあなどれない。

バスター

チップを使い切った場合の攻撃手段として使おう。

シールド

弱点の電気属性から身を守るために選択肢のひとつ。



フリーズボム

3マス前に氷の爆弾を投げる。着弾したパネルと上下1マスには氷柱が出現して敵を攻撃し、パネルを氷に変える。氷柱は水属性なので炎属性の敵に効果を発揮する。また、氷パネルは電気属性の攻撃の威力が上がりるので、水属性の敵と戦うときも便利。ただし、穴パネルに落ちてしまうと何も起こらない。



【ナビデータチップ入手方法】

ナビデータチップブースター



エレキマン

戦いかたは068ページへ➡➡➡

電流を自在に操る

ちょっとびりキザなヤツ

自らの体内で発生させた電気を使って、敵を感電させて戦う電気属性のナビ。性格はほかのナビたちに比べると、比較的常識的で大人っぽい口調で話しかけてくる。

バスター

敵のHPが残り少なければ、サンダーボールよりこれを使おう。

シールド

穴パネルに囲まれたときなど、逃げ場がないときに役立つ。



サンダーボール

敵をゆっくり追跡する、電気属性の攻撃。ねらった敵を最短距離で追いかけて、4マス分移動すると消滅する。同名のバトルチップと同じで、当たった敵を一定時間マヒさせる追加効果を持っている。バトルチップと異なる点は、チャージが終了すると前に移動することなく、その場で発動するところ。



【ナビデータチップ入手方法】

ナビデータチップブースター



フラントマン

戦いかたは070ページへ➡➡➡

植物をこよなく愛するナルシスト

花と人とが合体したような外見を持つナビ。美しいものを好む性格で、少々キザな話しかけが特徴だ。植物を操り、華麗で強力な攻撃をくり出すが、炎にはめっぽう弱い。

バスター

カスタムゲージをためる手段として重宝する。

シールド

弱点の炎属性も防御できるが、防ぐよりかわすようにしたい。



プランツウード

敵の足元からツタを生やしてダメージを与える木属性の攻撃。命中した敵を一定時間マヒさせる効果に加えて、そのパネルを草むらパネルに変える効果を持つ。敵のいるパネルを正確にねらうので、エリアのどこからでも攻撃できるところが最大の利点。ただし、チャージしてもカスタムゲージはたまらない。



【ナビデータチップ入手方法】
ナビデータチップブースター



ナイトマン

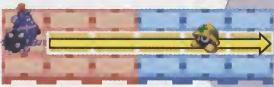
戦いかたは072ページへ➡➡➡

オペレーターへの忠誠を誓う鎧の巨人

騎士の甲冑をモチーフにして作られたナビ。性格も、オペレーターへの忠誠と正義を貫く騎士道にのっとっている。バトルでは、手に持った巨大な鉄球を振り回して戦う。

キングダムC

巨大的な鉄球を前方に投げる。飛んでいくスピードは遅めだが、エリアの端まで届くうえ、敵や障害物を貫通するので、軌道上のものすべてに攻撃可能。



ロイヤルWB

鉄球を振り回して、周囲1マスを攻撃する。ブレイク性能があり、敵のガードを無視してダメージを与えられる。バスター攻撃力を上げれば、全ナビの装備武器の中でもっとも大きなダメージを与える攻撃となる。



バスター

すばやく小刻みな攻撃をしたいときはこちらを使おう。

【ナビデータチップ入手方法】
ナビデータチップブースター



シヤドーマン

たたか 戦いかたは074ページへ➡➡➡

音もなく忍び寄り
必殺の奥義で敵をデリート

忍装束を身に纏い、忍の奥義を駆使して敵を倒す暗殺術に長けたナビ。オペレーターとは主従関係ではなく、任務遂行のためのパートナーといった態度で接していく。

シュリケン

ジャンプして上空からシュリケンを投げつける。スピードが速く、また攻撃力も高い優秀な武器。空中にいる間は敵の攻撃を受け付けない。



インビジブル

チャージした後カスタムゲージを消費して、一定時間敵の攻撃を受けない状態になる。バトルチップのインビジブルと同様の効果を持つので、対インビジブル性能を持つには効果がない。チャージにかかる時間は長めだが、ほかのナビが持つシールドにくらべて、より確実に攻撃を回避できる。

バスター

シュリケンとインビジブルを装備するので、使う機会はない。

[ナビデータチップ入手方法]

ナビデータチップバスター



フォルテ

たたか 戦いかたは076ページへ➡➡➡

バトルに餓えた
破壊の化身

極めて高い戦闘力を持つナビ。人間に憎しみの感情を持っていて、オペレーターとなる合うことはない。敵を破壊するという、己の欲望を満たすために力を貸している。

ローバーロード

敵エリアの後方2列に強力なエネルギーを放出する。チャージ時間は長いが威力が高く、攻撃したパネルすべてにヒビを入れることができる。



シューティングB

ターゲットにしている敵を中心、広範囲にバスターを乱射する。ターゲットを変更すると、攻撃の中でも攻撃範囲が移動する。使い勝手のいい武器だが、穴パネルの上にいる敵には、ダメージを与えることができない。



バスター

攻撃力の低い、通常のバスター。あえて使う必要はない。

[ナビデータチップ入手方法]

ナビデータチップバスター



ナビとウイルスバグ

電脳世界を探検するときは、パートナーに選択したナビをうまくオペレートするための知識が必要不可欠となる。PETを起動する前に必ず身につけておこう。

1 PETとナビの使いかた



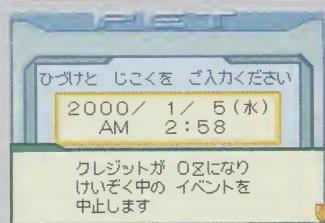
1 ボタンの使いかた

使うボタン	プラグアウトしているとき	プラグインしているとき
十字ボタン	上下: カーソルの移動 左: 情報画面へ 右: カレンダー画面へ	移動
Aボタン	決定 メッセージ送り	話す 調べる
Bボタン	キャンセル	(押しながら移動で) すばやく走る
Lボタン	ナビにスケジュールを聞く	ナビと話す
Rボタン	ナビに話しかける	プラグアウト
スタートボタン	決定	PET画面に入る
セレクトボタン	つか 使わない	つか 使わない



日時について気をつけること

日時を変えるとどのくらいのイベントがなくなる
セーブデータがある状態で日時を変更しようとすると、クレジットが0になり、継続中のイベントが中止されてしまう。たとえば、平日にシリバートーナメントにエントリーしたあと、日時を進めて一気に週末にしても、エントリーそのものがキャンセルされてしまうため、トーナメントに参加することはできない。



◆特別な事情がない限り、日時を変えるのはやめておこう。



プラグアウト中の操作

操作するのはPET画面だけ

プラグアウト中は、**PET画面**ですべての操作を行なう。その内容は、**そうびの変更やチップの編集**といったナビのカスタマイズに関するここと、**Eメール**やほかのオペレーターとの**通信**といったコミュニケーション、さらに現在の状態の**セーブ**や自分の**所持品**チェックがある。



選んだメニューの項目によって、ナビが話しかけてくれる。使うところによつて、内容がちがうよ。

① トーナメント

週末になると表示される

土曜と日曜に表示されるメニューで、シルバー、ゴールド、オフィシャル、ウラの、4つのトーナメントに出場するときに選ぶ。出場するためには、平日に**電腦世界**にある各トーナメントの受付で受付時間中にエントリーする必要がある。



どのトーナメントにもエントリーしていない状態でも、項目は表示される。

③ そうび

チップフォルダ

現在持っているチップとフォルダ内のチップを入れ替えて、ウイルスやナビとのバトル時に使うデッキを組むことができる。チップフォルダには全部で**30枚**のチップを入れることになるが、メガクラスチップとギガクラスチップはそれぞれ入れられる最大枚数が決められている。

フォルダ編集のルール

チップは必ず**30枚**入れること

同じ種類のチップは**3枚**まで

メガクラスは**5枚**、ギガクラスは**1枚**まで

チップフォルダ



ショッピングで買ったり、バトルで入手したチップはリュックの中に収納される。強力なチップを手に入れたときは、チップフォルダ内のチップと入れ替えて、バトルで使えるようにしておこう。

リュック(使っていないチップ)



スタートボタンで並べかえ

(ID、あいうえお順、種類ごと
攻撃力順、枚数、チップ容量)

武器の使いかたについては**038ページへ**

② プラグイン

電腦世界にナビを送る

PET画面の中にいるナビを電腦世界に送る。プラグインしたあとは、ナビを操作して電腦世界を探索しよう。ちなみに、プラグインを選択したときにミニゲームが発生するナビもある。

→種類につき一枚まで

④ そうび

ネットナビの**基本装備**武器を設定することができる。装備武器はナビごとに3つずつ用意されており、そのうち戦闘時にLBボタンとRBボタンで使う武器を2つ選んで装備しておく。

④ データライブラリ

■チップに関するデータが記録される

今までに手に入れたチップのデータを見られる。チップデータは、スタンダードチップ、メガクラスチップ、ギガクラスチップに分かれている。さらに、バトル時に発動したプログラムアドバンスもデータライブラリに記録されるのだ。チップやプログラムアドバンスの効果を確認するときに使おう。

データライブラリで見られる項目

スタンダードチップ

メガクラスチップ

ギガクラスチップ

プログラムアドバンス

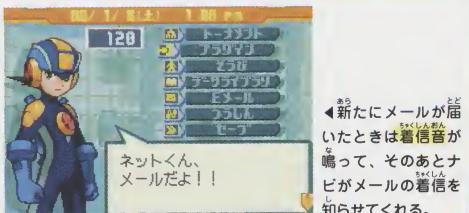
手に入れたもの

使ったことがあるもの

⑤ メール

■インターネットのできごとを知ろう

これまでに届いたメールを見ることが可能、メールを見ることによって電脳世界で起きているできごとの情報を得たり、平日にエントリーしたトーナメントを確認することができる。また、特定のナビだけに届くメールもある。メールは、**プラグアウトしてPET画面に戻ったとき**に届くことが多い。



つうじょうメール

電脳世界で起きているできごとにに関するメール。ダークロイドや危険なエリアの情報が多い。ナビが暴走しているエリアを確認したいときは、通常メールBOX内のメールを見ればいい。

エントリーかくにん

トーナメントに関するメール。トーナメントにエントリーしたときに届く。また、トーナメント開催日には確認のメールも届く。どのトーナメントに、どのナビで登録したかをチェックできる。

その他のメール

サーチマン、ブルース、ナバームマン、シャドーマンに届く。この種類のメールはゲームを始めてから10分後、20分後、30分後、40分後、50分後のいずれかにランダムで届くことがある。

⑥ セーブ

■今状態を記録する

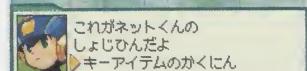
今状態を記録するメニューで、プラグイン時でも使用可能。レアなチップをゲットしたときや、トーナメント出場する直前には必ずセーブしておこう。また、今使っているナビを変えたいときは、プラグアウト時のセーブメニューで記録した後に電源を切り、再びゲームを始めよう。ナビ選択画面が表示され、使うナビを変えることができる。

「プラグイン中のセーブデータはナビを変えられない

⑦ しょじひん

■チップ以外のアイテムはここに

メイン画面で十字ボタンの左を押すと、持っているクレジットやバグのかけらの数、通信対戦した通算成績、オフィシャルトーナメントで勝ち取ったカップの数を確認することができる。また、手に入れたキーアイテムを確認することもでき、ミニゲームを発生させるキーアイテム(P.026を参照)はここで使うことができる。



- ①これまでにとったカップ
- ②今持っているクレジット
- ③今持っているバグのかけら
- ④通信対戦の成績

スケジュールの使いかたは218ページへ

⑧ つうしん

通信対戦機能選択

■ 友だちとのバトルオペレーション

2台のゲームボーイアドバンスを通信ケーブルでつなげば、**通信対戦**ができるようになる。互いが戦を設定し、バトルチップを駆使して戦うので、ひとりプレイとは一味違う戦いが楽しめる。また、前作の「ロックマン エグゼ4 トーナメント レッドサン／ブルームーン」(以下「4」)との対戦もできる。



通信対戦のポイント

バトルチップゲートを使う場合は、必ず**両方**のオペレーターが使わなければならない
バトル時の地形はランダムで決定され、さまざまなパネル、障害物が出現する

対戦の流れ

通信ケーブルをつないで
PET画面から
「つうしん」を選ぶ

『4』のオペレーションパドルと同じ



相手のソフトが『4』の場合

- ・バトルチップゲートがないと対戦できない
- ・『4』のプレイヤーはナビデータチップをスロットインしなければならない
- ・間合いの設定はできない
- ・使えない装備武器がある
- ・バトルチップを使う方法はバトルチップゲートを使ってのスロットインのみ
- ・『4.5』のプレイヤーは『4』に登場するナビしか使えず、HPや攻撃力は決められた数値になる

相手のソフト

(リアルオペレーションか
ロックマンエグゼ4)
と戦う回数を選ぶ



バトルチップゲートを使うかどうか決める



チャージショットとか

バトルオペレーション セットイン!!

③ プラグイン中の操作

2つの画面を使う

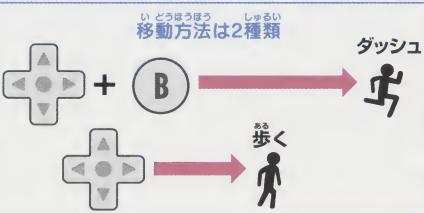
プラグインしたらナビを操作して**電腦世界**を探索する。探索中は**電腦世界**をビジュアルで表現したマップ画面と、プラグアウト中にも使用する**PET画面**を切り替えながらナビに指示を出す。



1 移動

電腦世界を探索する

実際にナビを動かして**電腦世界**を探索してみよう。電腦世界にも現実と同じように時間が流れたり、曜日や時刻が変わると出会うナビや手に入るチップが変わることがある。また、探索中に発見したものはAボタンを押して調べることで詳細がわかるので、怪しいものを見つけたらAボタンで調べよう。



移動に関するもの



ワープホール

上に乗ると、ナビがリンク先にワープして移動することができる。



トビラ

道をふさぐトビラを開ける条件は、Aボタンで調べるとわかる。



階段

高いエリアに移動するときに、登って上のエリアに進むことができる。



矢印

隣接しているインターネットエリアにリンクし、移動することができる。

2 他のナビとの会話

情報を集める

電腦世界にいるナビたちからは、**会話**によってインターネットエリアで起きている情報を収集することができる。同じナビでも時間帯によって、話す内容や行動が異なることもある。中には、ロックマンたちにネットバトルを挑んでくるナビもいるのだ。

ネットショウニン

電腦世界でバトルチップやサブチップを売っているショップで、**ネットショウニン**と呼ばれるナビがいる。中にはレアなチップを売っているところもあるので、クレジットをためておこう。

アイテム	価格	ゼロナビ
ハニキャノン	2800円	159820円
バリア100	3600円	
トルネード	4600円	
スーパークリカン	6000円	1枚
ブラックボム	7900円	

いらっしゃいませ！
(Rボタン: せつめいを見る)
(Bボタン: かいものをやめる)

より
曜日などの条件によって値引きされたり、
限定期間商品が入荷することもある。

3 調べる

■調べることでさまざまなことが起こる

いろいろな情報を収集するのに適した**電腦BBS**
や、道をふさいでいて先に進めなくなっているさまざま
な障害物など、電腦世界で見つけたものを調べ
ることは、電腦世界を知りたくすのに必要なこと
である。ところどころに落ちている**ミステリーデータ**
などはもれなく調べて、バトルチップやバグのかけ
ら、ゼニーを集めよう。



【トピラ】

トピラを開けるにはキーを買った
り、トーナメントで優勝してライ
センスを取得したり、スタンダード
チップをすべて集めたりと**さまざま
な条件**を満たす必要がある。トピ
ラを調べればその条件が分かるの
で、すべてのトピラを開けて電腦世
界をすみずみまで探索しよう。

【障害物】

道をふさいでいるさまざまな障
害物は、特定のナビで調べばと
りのぞくことができる。どのナビを使
えばとりのぞけるのかは右図の通
り。一度とりのぞいた障害物は、
プラグアウトしたり、使用するナビ
を変更しても元に戻ることはない。



▲トピラのなかには開けための条件が
暗号で書かれているものや、特定のナビを
倒すと聞くものもある。

【電腦BBS】

オペレーターたちによって情
報が書き込まれていく掲示板。
ウイルスバスティングのコツや、
リアチップの情報、ダークロイ
ドの噂など、電腦世界のさまざま
な情報を知ることができる。
探索が進むと、新たな情報が書
き込まれていく。

【ミステリーデータ】

バトルチップや**サブチップ**などが
入ったデータ。種類ごとに色分けさ
れており、右のような特徴を持
っている。貴重な**チップ**や**高額なク
レジット**が入っていることもある
ので、見つけたら必ず調べよう。

岩 ガッツマン メタル マン ナイトマン	電流 サンダーマン エレキマン
電子ロック ナンバーマン ブルース シャーダーマン	竜巻 ウィンドマン フォルテ
切り株 ファイアマン ウッド マン ナバームマン プラントマン	炎 ファイアマン アクアマン ナバームマン アイスマン
緑 配置や中身が ランダムで変わる。	青 1回しか入手で きない。
紫 オープンロック が必要。	黄 ナビを強化する アイテム入り。

4 プラグアウト

【電腦世界のどこでも可能】

電腦世界で**Rボタン**を押すと、どこにいても**プラ
グアウト**して**PET画面**に戻ってくることができる。
プラグアウトするとHPが完全に回復するので、イ
ンターネットの奥でHPが少なくなったら、無理せ
ずにいったんプラグアウトして状況を立て直そう。

5 ナビとの会話

■何をすればいいか教えてくれる

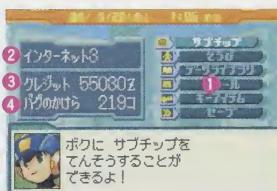
これからどういった行動をとっていいのが迷った
ときは、**Lボタン**を押してナビに話しかけてみよう。
ナビが**アドバイス**や**ヒント**をくれるので、それに準
じて行動すればいい。プラグアウト時でも**PET画面**
で**Rボタン**を押せば、話しかけることができる。



PET画面の使いかた(プラグイン中)

プラグイン中専用の項目がある

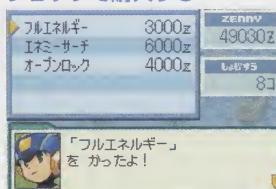
プラグイン中のPET画面とプラグアウト時のPET画面はメニューがほとんど同じだが、若干異なる部分がある。サブチップが使えたり、現在いるエリアが表示されてたりなど、プラグイン中に役に立つ項目が増えている。



① サブチップ

■マップ画面でナビをサポートするチップ
HPを回復したり、しばらくの間弱い敵と出会わなくしたりと、サブチップにはさまざまな効果がある。どれも探索に役立つものばかりで、サブチップショウニンやミステリーデータから入手できる。なるべく全種類そろえておくようにしよう。

ショップで購入する



◀ クレジットに余裕がある場合はできるだけ購入しておいたほうがいい。特にHP回復系は常に持っておきたい。



▶ サブチップはミステリーデータからも入手可能。紫や青のミステリーデータから手に入れよう。

HPを回復させるもの

ミニエネルギー	100Z
HPを50回復させる	
フルエネルギー	3000Z
HPをすべて回復させる	

敵の出現に関係するもの

シノビダッシュ	300Z
しばらくの間、弱いウイルスに出会わなくなる	

ミステリーデータに関係するもの

アントラップ	1000Z
ミステリーデータにかかるワナをはずす	
オープンロック	4000Z

② 他の項目(そうび、データライブラリ、Eメール、キーアイテム、セーブ)

■ プラグアウト時と同じ

その他の項目はプラグアウト時と同じ。プラグイン中でもそうひの項目でチップフォルダの編集ができるので、状況に合わせてこまめにチップを入れ替えたほうがいい。また、強敵と戦う前には、ディレートされてしまったときのことを考えて必ずセーブしておこう。



Eメールの受信

▶ 届くのはプラグアウト時
プラグイン中はEメールを受信することができない。メールが来そうであれば、いったんプラグアウトをしてPETメニュー画面に戻り、新着メールが来ていないか確認しよう。

けいさんドリルなどのミニゲームが起動するアイテムは使えない

项目的内容は
018ページへ



ナビの成長

アイテムを入手して強くなる

どんなに強力なバトルチップを手に入れてても、ナビ自身の能力が低いままでは戦い続けるのは難しい。ナビの能力で上昇するものは、バスターの攻撃力とHP。バスターの攻撃力を上げるために「バスターUP」、HPを上げるには「HPメモリ」というアイテムが必要になる。



▲HPを上げる条件はナビによって異なるので、パートナーとなるナビの条件を必ず把握しておこう。

① バスターの攻撃力アップ

■すべてのナビが同じ方法

「バスターUP」は全ナビが黄色のミステリーデータから入手することが可能だが、ミステリーデータがある場所と入手できる数はナビごとに異なる。バスター攻撃力が上がると、バスターの威力に加えてチャージする武器の攻撃力も高くなる。



▲バスター攻撃力が上がりれば、チャージする武器は下手なチップより強力になる。

手に入るバスターUPの数

ガツツマン/ナイトマン	4コ
アイスマン/ロール	1コ
その他のナビ	2コ

② HPの大容量アップ

■ミニゲームで上昇(+20)

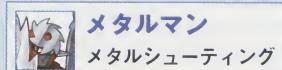
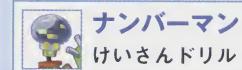
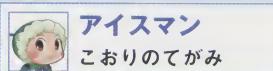


ミニゲームをクリアするとHPが上昇するパターン。ミニゲームの始まりかたはさまざまで、ミニゲーム用のキーアイテムをPET画面で使うと始まるパターンと、プラグインする時に始まるパターン、メールが届いて始まるパターンなどがある。ウインドマンはプラグイン中に特定のプログラム君を見つける必要がある。メタルマンとアイスマン、ナンバーマンはPET画面で始まることもある。

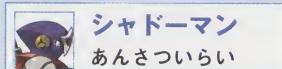
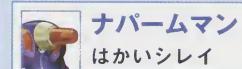
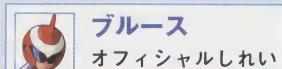
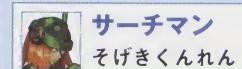
*ウインドマンとナバームマンは+50。

特殊な始まりかたをするナビ専用のミニゲーム

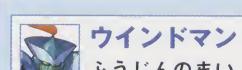
プラグインの時にときどき始まるもの



メールが来ると始まるもの



飛びたいプログラム君と話すもの



ミニゲームについては
026ページへ

【ナビとウイルスバスティング】

■ HP上昇だけではない占い(+20)



この2体は、1日1回PET画面の占いでハートデータ、スターデータの場所を教えてくれる。結果によってはさうなる幸運が訪れる。

ハートデータとスターデータの中身



HPメモリ
※データはキラキラ輝いている



クレジット
または
バグのかけら

▲占いで出た数字のインターネットエリアに、ロールはハート型、スターマンは星型のデータが出現。中には「HPメモリ」「クレジット」「バグのかけら」のどれかが入っている。

占いの結果と起こること

ハートの種類	スターの種類	起こること
プラチナハート	シューティングスター	チップショップで強引してもらえる
ゴールドハート	シャイニングスター	バトルでゲットするクレジットが2倍になる
パープルハート	スターダスト	バトルでゲットするバグのかけらが1個増える(スターマンは+2個)

■ チップの組み込み(+50)



バトルのリザルト画面で右のチップを入手したときに、そのチップを組み込んでHPを上げるパターン。チップ入手するとナビが自分に組み込んでみないかと提案してくれる。組み込んだ場合、そのチップはなくなってしまう。なお、同じチップは2回までしか組み込めない。

組み込めるチップ一覧

ファイアマン	ヒートブレス	エレメントフレア	ブリザード	エレメントアイス
	フレイムライン1,2,3	リュウセイゲン	ワイドショット1,2,3	カンケツセン
	ヒートショット	ファイアマン,SP,DS	バブルショット	アクアマン,SP,DS
	ヒートブイ	バーナーマン,SP,DS	バブルブイ	コールドマン,SP,DS
エレキマン	ヒートサイド		バブルサイド	
	マグポルト1,2,3	サンダーマン,SP,DS	ウッディパウダー	サンドパンプー1,2,3
	エレキショック	スパークマン,SP,DS	ホワイトウェブ1,2,3	ウッドマン,SP,DS
	サンダーポール1,2,3		ブーメラン1,2,3	エレメントリーフ

■ アイテムの設置(+50)



専用のアイテムをマップの決められた場所に設置することで、HPが上昇するパターン。ウッドマンは「電気きのみ」を持ってマップ上の草が生えている場所で、サンダーマンは「らいじんぞう」を持ってマップ上の電気が流れている場所で、それぞれAボタンを押せばいい。すると、アイテムを設置したあとでHPが上がる。

■ ナビのデリート(+50)



ナイトマンかフォルテでプログラミングすると、マップ上に専用のナビが配置される。そのナビに話しかけるとバトルが始まり、勝つとHPが上昇する。何度も同じナビと戦えるが、HPが上がるは最初の1回のみ。それ以後はデータやクレジット、バグのかけらが入手できる。なお、バトルに負けた場合はゲームオーバーになってしまう。

■ 他の方法



どのパターンにも当てはまらないのがガッツマンとジャンクマン。ガッツマンはバトルに8回勝つごとに、HPが10ずつ上昇する。ジャンクマンはプログラアウト時にRボタンで話しかけると、バグのかけらを欲しがり、一定の数を与えるとHPが50上がる。回数を重ねるごとに、1回に必要なバグのかけらの数が多くなっていくぞ。



ミニゲームの紹介

さまざまな場面でプレイすることになる

电脑世界ではさまざまな場面でミニゲームに挑戦することになる。多くはマップ上で道をふさいでいるナビの試練を受けたり、願いを聞いてあげると発生する。また、ミステリーデータの中にあるキーアイテムを拾い、それをプラグアウト時に使うと発生するケースもあり、中には特定のナビでしか起こらないミニゲームもあるのだ。ミニゲームは全部で7種類。すべてのゲームの攻略ポイントを覚えておこう。



同じミニゲームを何なんどもクリアしていくと、だんだん難易度が上がっていく。
攻略法をしっかりと覚えておこう。

① けいさんドリル(キーアイテム)

■ すばやく問題を解く

たし算、ひき算、かけ算、わり算の問題がランダムで出てくる計算問題ゲーム。複数の数字、記号から当てはまるものを選択して問題を解いていく。中には答えが2つ以上あることもある。制限時間に気を付けて解していくことが攻略のカギだ。



▲オペレーターの年齢に応じて、問題の種類や選ぶ答の数が変わることもある。

【ポイント】

■ 落ち着いて問題を読む

■ 間違えてもペナルティはないので、間違いを恐れずどんどん解く

② こおりのでがみ(キーアイテム)

■ パズルのようにウイルス駆除 つぎつぎに落ちてくる氷づけのウイルスをチップで倒すパズルゲーム。ウイルスはアイスクューブが壊れると攻撃ってきて、3回攻撃されるとミスになる。すべてのウイルスを倒せばクリアとなり、スコアに応じてクレジットが手に入る。



▲画面左にある攻撃チップが3枚とも同じになると、プログラムアドバンスが発動。

【ポイント】

■ 同じチップが2枚揃ったら、プログラムアドバンスを狙う

■ カウントボムから離れているウイルスを優先して倒す

③ そげきくんれん(キーアイテム)

■ すべての敵を撃つ

制限時間以内に、エリア内にいるすべてのウイルスをディレートすればクリアとなる。隠れているウイルスは、サーチスコープを使わなければ発見できない。サーチスコープはページを徐々に消費するので、多めにためてから使うこと。



▲弾数に制限はないので、連射しながら照準を合わせよう。

【ポイント】

■ まずは見えるウイルスをすべて倒す

■ そのあとサーチスコープを使い隠れているウイルスを倒す

④ はかいしれい

敵をまとめて破壊

ファイアボムを使って該当エリアにいるウイルスをすべて倒す。そげきくんれんに比べて一度に広範囲を攻撃できるが、倒すウイルスのノルマが多くなっている。また、ウイルスと一緒にあらわれるしみんナビを攻撃してしまうと、制限時間から5秒引かれてしまう。



▲ゲージがフルにたまると、画面全体に攻撃するナーブムボムを発射できる。

【ポイント】

■しみんナビを攻撃をしないようウイルスのみを攻撃する

■たくさんのウイルスが集まっているところを狙ってナーブムボムを使う

⑤ メタルシューティング

せまり来る石像を壊す

メタルマンを動かしてウイルスやナビの形した石像を壊していく。ブレイクバスターとメタルフィストの2種類の武器を使い分けて石像を壊していく、最後の石像を壊せばクリアとなる。ステージ上で入手したクリケットやバグのかけらは、クリアした場合のみ手に入れられる。



▲最後の石像はバスターを連射したあと、メタルフィストでトドメをさす。

【ポイント】

■ウイルスの石像はブレイクバスターで早めに壊す

■ナビの石像が2体以上出てきたら、2段階以上ためたメタルフィストでまとめて壊す

⑥ ふうじんのまい

竜巻にパワーを送る

インターネットエリア上にいる特定のプログラムくんを竜巻で遠くに飛ばそう。ウインドマンが緑に光っているタイミングで竜巻にパワーを送り、竜巻が赤く光ってから飛ばせば成功し、クリアとなる。慌てて飛ばさないように、じっくりパワーを送り込むことが重要である。



▲緑に光るタイミングが徐々に遅くなるので、タイミングを覚えておこう。

【ポイント】

■ウインドマンが緑に光るタイミングを覚えてBボタンを押す

■竜巻が赤く光ったらAボタンを押してプログラムくんを飛ばす

⑦ あんさつついらい・オフィシャルしれい

時間内に任務を果たす

PET画面にいるとメールがくるので、制限时间内にインターネットエリア内にいる特定のナビに話しかけ、ウイルスやナビと戦って倒そう。戦闘は通常のウイルス戦やナビ戦と同じで、戦闘に勝利した後にプラグアウトするとメールが届き、HPモリがもらえる。



▲新しいメールとほうしゅうのメールをざらんになりますか？

【ポイント】

■制限時間があるのでメールがきたらすぐに倒しにいく

■メールが届くのは1日1回



バッティングドリル 基本問題

電脳世界のさまざまなところで行なわれるバトルを勝ち抜くためには、ウイルスバッティングの知識はもちろん、応用テクニックも身につけなければならない。

1 バッティングの基本

◆バトルに入る前に基本を覚えよう

電脳世界の探索中に突然バトルが始まつてもあわてないように、バトル時の基本的な操作と、画面から得られる情報を把握しておこう。



◆オペレーターが作戦を立ててナビに指示を与えると、ナビは指示に従って動く。

MEMO

- ・問題文を読めば基本的な知識がわかるようになっている。
- ・特に重要なポイントは解答欄に書き込まれている。

Q1.

ナビの操作で、次の操作をするボタンを答えなさい。

Lボタン

十字ボタン

スタートボタン

セレクトボタン

Rボタン

Aボタン

Bボタン



答：

十字ボタン

■作戦時／カーソルをうごかす

■アクション時

答：上 …ターゲットをえらぶ

答：下 …間合いを決める

答：左右 …チップをえらぶ

答：

Lボタン

■作戦時／逃げる

■アクション時／そろび武器を使う

答：

Rボタン

■作戦時／チップのせつめいを見る

■アクション時／そろび武器を使う

答：

スタートボタン

■アクション時

ポーズ

答：

Aボタン

■作戦時／決定する

■アクション時／チップを使う

答：

セレクトボタン

■アクション時

プログラムアドバンスの受付

答：

Bボタン

■作戦時／キャンセルする

■アクション時／チップをシャッフルする

Q2.

画面の見たかたについて、①～⑤に入る語句を答えなさい。

① 答：ナビのHP

ダメージを受けると減っていき、0になるとデリート（負け）される。チップやHPポールなどで回復できる。

③ 答：プレイヤーナビ

プレイヤーがオペレートしているナビ。プレイヤーの指示にしたがって、さまざまな行動をとる。頭上のアイコンは、これから使うチップをあらわす。これはウイルスや敵ナビにも表示される。



④ 答：使えるチップ

チップフォルダからランダムで選ばれる。黄色はスタンダード、青はメガクラス、赤はギガクラス。

② 答：カスタムゲージ

時間とともに増え、量によって色が変わる。チップやシールドなどを使うのに必要。

⑤ 答：ターゲットカーソル

ねらっている敵や障害物に表示される。ナビはターゲットを基準に動く。

⑥ 答：パネル

バトルを行なう足場。3×6の広さで、さまざまな種類がある。

Q3.

以下のパネルはどのような効果を持つか答えなさい。

ノーマル



答：通常のパネル。穴など一部のパネルは一定時間が経つとこのパネルに戻る。

ヒビ



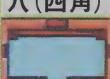
答：乗ると穴パネルに変わる。宙に浮いているナビやウイルスだと穴は空かない。

穴



答：エア性能がないと乗れないパネル。地をはう攻撃などは、下に落ちてしまう。

穴(四角)



答：穴パネルと同じ効果。バトルの途中で出現したり、ふさがることはない。

マグマ



答：乗ると炎のダメージ※。上に乗るか、一定時間経つとノーマルパネルにもどる。

氷



答：乗るとすべてしまうパネル。電気属性の攻撃の威力が2倍になる。

草むら



答：炎属性の攻撃の威力が2倍になる。木属性のナビやウイルスのHPを回復する効果もある。

アリジゴク



答：乗ると少しの間動けなくなる。トルネード、ノイズストームのヒット回数が2倍になる。

メタル



答：ヒビを入れたり、穴を開けたりすることができない頑丈なパネル。

毒



答：乗っている間、HPが減っていくパネル。バリアを張っていても防げない。

ホーリー



答：上に乗っているナビや障害物がうけるダメージを半分に減らすパネル。

ダーク



答：エリア内にあるダークパネルの数が多いほど、DSチップの攻击力が上がる。

※炎属性のナビやウイルスはダメージを受けない

Q4. 以下の文章を読んで、オブジェクトについて答えなさい。

●エリアに置かれているもの

パネル上に出現するオブジェクトはうまく利用すればバトルを有利に進めることができるの、特徴を覚えておくことが大切。中にはチップによって出現させることができるものもある。

(1) 次のオブジェクトの名前と特徴を答えなさい。



答: イワ (HPが500ある。フィールド上に出現する)



答: メタルギア (HP50。タルマン戦に出現する)



答: ヒートチャイサー (バーナーマン戦で出現する。)



答: デンキヨク (エレキマン戦で出現する。)

(1) 次のオブジェクトを出現させる敵を答えなさい。



ボーアズボム

答: ボムボイ系のウイルス



ユキダルマ

答: アイスマン



カラフルフラワー

答: プラントマン



スイドウカン

答: アクアマン



アイスキューブ

答: アイスマン、コールドマン



バルカンアーム

答: ナバームマン

(3) チップやPAを使って出現させるオブジェクトのHPを答えなさい。

チップ名	HP	チップ名	HP	チップ名	HP	チップ名	HP
ブラックボム	100	ストーンキューブ	200	ティンパニー	100	ポイズンアヌビス	100
ピッグハンマー1~3	100	トップウ、スイコミ	100	サイレンス	100	シグナルレッド	100
ボーアズボム1~3	150	オウエンカ	50	ゴッドハンマー	100	ギガカウントボム	300
カウントボム	50	ディスコード	100	オジゾウサン	10	ポイズンファラオ	300

Q5. 以下の文章を読んで、属性と威力が変わるパネルについて答えなさい。

●弱点をつけば2倍のダメージ

一部のナビやチップが持つ属性は全部で4種類あり、それぞれ弱点を持っている。弱点の属性で攻撃されたナビやウイルスは、ダメージが2倍になる。

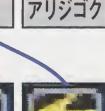
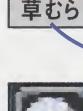


▲パネルも属性を持っており、ナビの弱点属性と組み合わせるとダメージが3倍になる。

(1) あたえるダメージが2倍になる属性を矢印で示しなさい。



(2) ダメージが2倍になる組み合わせを線で結びなさい。



※アリゴクはトルネード、ノイズストームのヒット数が2倍になる



オペレーションバトルの流れ

◆流れに沿ってバトルを理解しよう

バトルはただ勝つだけでなく、バトルチップを手に入れるために、高いバスティングレベルで勝つことも重要なとなる。バトルの大まかな流れは右のとおり。このドリルを解いて戦闘の基礎はもちろん、テクニックやバスティングレベルの判定基準などを、しっかり身につけておかなければいけない。



Q1.

以下の文章を読んで、エンカウントについて答えなさい。

●敵との出会いかた

エンカウントとはバトルが始まることを意味する。簡単に倒せるウイルスが出現することもあるが、強いナビがとつぜん出現して、おどろかされることもある。話しかけたあと、戦うかどうか選ぶときもある。このようにエンカウントにはさまざまなパターンがある。

(1) エンカウント直後の状況について答えなさい。



カスタムゲージ(→033ページ)
答: 3分の1がまっている

バトルチップ(→033ページ)
答: ランダムで3枚選ばれる

(2) 次のエンカウントはどのような場合に起こるか答えなさい。

① 移動中にエンカウントしてウイルスが出現
答: 普通のエンカウント。
2体以上のウイルスが
さまざまな組み合わせて出現する。

① 特定の場所で必ずナビが出現
答: 出現エリアの情報がメールで届く
ナビとのエンカウント。

② 移動中にエンカウントして、V3ナビが出現
答: 特定のナビをディリートすると
出現するようになる
ナビとのエンカウント。

③ 会話を進めていくとバトルに突入
答: 金曜日の野試合やマップに
立っているナビとのバトル。
またはトーナメントでのバトル。

(3) 以下のサブチップの効果が切れる条件を答えなさい。

名前	こうかきじょう じょうけん
シノビダッシュ	答: 一定の距離を移動すると切れる
エネミーサーチ	答: 一定距離、またはエリア移動で切れる
アントラップ	答: ブラグアウトすると切れる



効いている間はメニュー画面に表示される。

Q2.

以下の文章を読んで、**作戦の設定**について答えなさい。

●状況に応じて細かく設定

作戦画面では、どの敵を攻撃するか、間合いはどれだけとるかということをナビに指示する。バトルに勝つためには、ナビのそろばん式武器、使えるチップ、敵の数と種類によって、細かく変えていくことが大切となる。ここでは作戦のしくみについての問題を出題する。

(1) ターゲットが次の動きのとき、ナビの動きかたを答えよ。

1つのパネルにとどまっている	答：設定した敵だけ間合いをとり構の列を合わせて止まる
上下に動いている	答：構の列を合わせようとして上下に動く
攻撃してくる	答：自動的にける（攻撃の操作をしている場合はどちらを優先する）

(2) 特徴のある間合いと、その内容を答えなさい。



【間合い⑤】

答：自分のエリアのいちばん後ろに立つ

【間合い①】

答：・自分のエリアのいちばん前に立つ
・敵となり合った場合、攻撃を避けられないことが多い

【間合い③】

答：最初はこの間合いになっている

(3) 作戦を設定するとき、他にできることを答えなさい。

■逃げる（Lボタン）

※失敗すると、カスタムゲージが青になるまで逃げられない

■チップの説明を見る（Rボタン）

**Q3.**

以下の文章を読んで、**バトル中のナビの行動**について答えなさい。

●攻撃を組み立てる

作戦を決めると、実際にバトルが始まる。バトル中はナビの攻撃方法と、攻撃するタイミングを指示していくことになる。ナビに思い通りの行動をさせるためには、状況と作戦との組み合せが大切。ナビがうまく行動しない場合は状況を整理して、状況に見合った作戦を設定し直さなければいけない。

(1) 装備武器の特徴を答えなさい。

チャージ系武器	答：・ボタンを押してチャージを始めるときと発射するときに、ターゲットと構の列をあわせる ・チャージ中にもう一度ボタンを押すか、攻撃を受けてのけぞると、チャージを途中でやめる
バスター	答：・一度ボタンを押すと、もう一度押すか、攻撃を受けてのけぞるまで撃ち続ける ・ターゲットと構の列が合っていれば、どんな間合いでも当たる
シールド	答：・使うとカスタムゲージが減る・シールドを出している間は動けない

(2) 表1と表2を見て、カスタムゲージについて答えなさい。

表1: カスタムゲージの増えかた



①以下の文章はカスタムゲージについて説明している。□に入る言葉を答えなさい。

カスタムゲージとは、ナビが特定の行動をとるときに必要なゲージで、時間とともに増えていく。カスタムゲージを使用する行動としては、**バトルチップ**を使う、**シールド**を使う、**バトルチップをシャッフル**する、などがある。カスタムゲージは時間の経過だけでなく、**バスター**を当てる、**チャージ**が終わる、**カウンター**をきめてもたまる。つまり、バトルを有利に進められれば、それだけゲージも増えやすいという仕組みになっている。

(3) カスタムゲージの役割をふまえて、バトルチップについて答えなさい。

①以下の文章はバトルチップの役割について説明している。□に入る言葉を答えなさい。

バトルチップを使うと、さまざまな効果が起こる。バトルチップの使いかたで勝敗が大きく左右されると言えるほど、その効果は大きい。バトルチップを使うには**カスタムゲージ**が必要で、敵に**ダメージ**を与える攻撃型、HPを回復したり**ハネル**に影響したりするサポート型の2つに分けられる。バトルチップは1枚ずつ使うほかに、2枚以上のチップを連続して使う**コンボ**、特定の3枚のチップを決められた順番で組み合わせて使う**プログラムアドバンス**といった使いかたがある。また、バトルチップを使うときは、ナビのそろび武器や属性との相性も大切だ。

③次のバトルチップの発動パターンは、どのようなものか答えなさい。

その場で発動	答: ・Aボタンを押したその場でチップを使う。 ※回転するものは、発動中に敵の動きを止められるので、ダメージを受けて中斷することがない。
--------	--

表2: カスタムゲージの量に関係すること

	<ul style="list-style-type: none"> ・チャージ武器を使用する ・バスターを当てる ・ダメージを受ける ・バトルチップを使う 	<ul style="list-style-type: none"> ・カウンターをきめる ・シールドで敵の攻撃を防ぐ ・シャッフルする ※カスタムゲージが黄色以上で、Bボタンでチップを入れ替える。
--	--	---

②カスタムゲージをうまく増やす方法を書きなさい。

- 答:
 - ・チャージ武器を使用する
(増えないナビはバスターを使う)
 - ・カウンターをねらう
 - ・バトルチップ、クイックゲージを使う

②バトルチップを使う手順を説明しなさい。

答:	<ol style="list-style-type: none"> 1. カスタムゲージを増やす。 2. 使いたいチップを十字ボタンの左右で選び、Aボタンでナビに送る。 ◆チップを送ってから使うまでの間は、アイコンが表示される。 3. バトルチップが発動する。
----	--

移動して発動	答: ・Aボタンを押した後、ナビが少し移動してから発動する。 ※ターゲットと構の別を合わせようとするので当たりやすい。
--------	---

Q4.

以下の文章を読んでカウンターとダブルデリートについて答えなさい。

●バスティングの秘訣

カウンターは、敵が攻撃する瞬間にバトルチップの攻撃を当てると発生する。カスタムゲージが一気に増え、敵が少しの間動けなくなるのだ。ダブルデリートとは2体の敵を同時に倒すことを指し、3体同時に倒した場合はトリプルデリートと呼ぶ。

(1) カウンターで起こることを答えなさい。

プレイヤーに起こること	答：カスタムゲージとバストイングレベルが上昇
敵に起こること	答：しばらく動けなくなる



▲カウンターをきめると敵は黄色く点滅する。攻撃型チップがあればさかず使うこと。

(2) カウンターについて正しいものには○、間違っているものには×をつけなさい。

① カウンターはチップ攻撃でのみ発生する (X)

ブルースのソードだけは例外

カウンターは原則としてチップを使つた攻撃で起こるが、ブルースがチャーシして出すロングソードでも発生する。条件や効果はチップの場合と同じ。

② すべてのチップで発動する (X)

暗転するチップでは発動しない



③ 敵をマヒさせる時間はチップごとに異なる (O)

チップによって長短がある

カウンターは起こしたチップによって敵がマヒする長さが異なる。バルカンはマヒの時間が短く、エナジーボムは長い。カウンターをねらいくらいに長いチップほどマヒさせる時間が長いのだ。

(3) 以下の文章はダブルデリートについて説明している。□に入る言葉を答えなさい。

ダブルデリートはバストイングレベルを上げるために有効なテクニック。また、トリプルデリートならさらに高くなる。カウンターとはちがって、そういう武器とバトルチップのどちらでも発生する。ダブルデリートをねらうためには、2体以上の敵を1回

の攻撃で倒せるHPにする必要がある。また、敵の位置に合った攻撃範囲を握る攻撃方法を選ぶことも大切。バトルが長引くとバストイングレベルが下がるので、同時に倒すのに時間がかかるようなら無理に狙わなくてもいい。

(4) ダブル(トリプル)デリートを出すのに役立つ方法について説明しなさい。

①広い範囲を攻撃する

答：一度に広い範囲を攻撃できれば、2体以上の敵に同時にダメージを与えるやすい。そのため、一番ねらいやすい方法と言える。

②攻撃が早い武器を使う

答：ダブル(トリプル)デリートは、1回の攻撃で同時に倒さなくて、1体倒したあと、攻撃速度の速いチップですぐに他の敵を倒すというように、別の攻撃でほぼ同時に倒しても発生する。

③貫通する攻撃を使う

答：敵が横に並んでいるときは、攻撃が貫通する武器でもダブルデリートがねらえる。バルカンやヒートショットなどは命中とほぼ同時に貫通するので、特にオススメだ。



▲キャノンやバルカンは攻撃するまでが早いのでタイミングを合わせやすい。

Q5.

以下の文章を読んで、リザルトについて答えなさい。

●バトルの成績をあらわす

バトルが終わると、そのバトルの結果がわかるリザルト画面があらわれる。バトルの成績ともいべきバスティングレベルは、1から10に加えてSランクの11段階あり、高いほど貴重なデータが手に入る。

(1) リザルト画面で何をあらわしているのか答えなさい。



答:

- ① バトル終了までに
がかった時間
- ② バスティングレベル
- ③ 入手したデータの
名前とアイコン

(2) バスティングレベルに応じて、どんなデータが手に入るか答えなさい。

高

S

10

9

8

7

6

5

4

3

2

低

バグのかけら



答: バスティングレベルがSの場合のみ手に入る。このときもらえるのはバグのかけらだけではなく、バトルチップやクレジットも一緒に手に入る。

バトルチップ



答: ウィルスやナビが持っているバトルチップを入手できる。敵ごとにもらえるレベルや確率はさまざま、同じ敵、同じレベルでも入手できるデータが違う場合がある。

セニー



答: バスティングレベルが低いと、クレジットが手に入りやすくなる。もらえる金額も上位して、バスティングレベルが低いほど少ない金額しかもらえない。



◀エアアーティストチャレンジ
はリザルト画面が出ない。

シェードマン、レーザーマン、フォルテは、バストイングレベルに関わらずバトルチップを入手できる

金曜日に野立て戦うノーマルナビやヒールナビは、チップをゲットできない場合もある

(3) 以下の文章はHPボールについて説明している。□に入る言葉を答えなさい。

バトル終了時にHPが残り少ない場合、リザルト画面で手に入るデータに「HPボール」が加わる。これが出現すると、その場でHPが回復する。「HPボール」は残りHPが少ないほど出やすく、HPの最大値まで回復してくれるHPボールもある。



◀HPボールは確実に入手できるわけではない。通信せずにパンチならサブチップで回復。

(4) 次のHPボールの効果を答えなさい。



答: HPがすべて回復する

HPマックス



答: ○○の分だけHPが回復

応用問題

ナビごとの戦いかた

ロックマン

の場合

装備する武器

ロックバスター、チャージショット

手数の多さで勝負すること

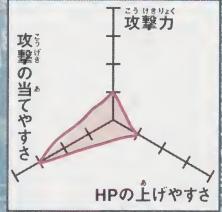
性能にクセがなく、使いやすいナビ。装備武器のチャージショットは他のナビの武器にくらべて当てやすいが、威力が低い。そのため、主にバトルチップを使ってダメージを与えていくことになる。

HP/最大値 100/1000

移動 ノーマル

属性 なし

特殊能力 なし



Q1.

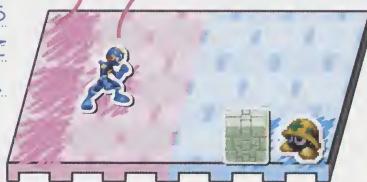
下のパネルにロックマンの戦いかたを書き込みなさい。

敵と同じ列で攻撃する

チャージショットは攻撃が速いので、横の列を合わせれば遠くからでもほぼ必ず当てる。少しすつても敵のHPを確実に減らせるので、どんどん使つたほうがいいぞ。



△ブルメ系などすばやく動く敵に効果を発揮。



真ん中にいるとけやすい!

まわり全部のパネルに移動できたら、ほかが、攻撃を避けやすい。間合いは真ん中のパネルにいられるよう設定しておこう。

かくれた敵は
チップでたおす

バスターとチャージショットは、敵が何かの後ろにかくれると当らない。そんなときは、当たったあとに普通したり、間りに誘爆するチップがとても有効となる。



Q2.

対人戦で気をつけることに○をつけ、その理由を書きなさい。

装備する武器

間合いの設定

チップの使いかた

チャージショットが役立つ

当てやすいチャージショットは、対戦でも有効だ。チャージショットを擊つとカスタムゲージが増えるので、チャージ中は敵の攻撃を避けてくれる。ゲージを増やしつつ攻撃し、相手のHPを減らして、スキを見てチップで攻撃しよう。

例



△攻撃をかわしやすくするために、自分のエリアのパネルをノーマルに保とう。

Q3.

キーワードをもとに、ロックマンのチップフォルダをつくりなさい。

キーワード

攻击力が低いので、大ダメージを与えるチップが有効

装備武器で攻撃できるのは1体だけなので、複数の敵を攻撃できるチップが欲しい



チップ ブーメラン3

敵をつき抜けるのが役立つ

ブーメランを使えば、つき抜けてたくさん敵に当たられる。エリアの端にいる敵をまとめて攻撃できるので、タブルテリートをねらいやすい。



△ジャマな障害物も、つき抜けて攻撃できる。



チップ スーパーバルカン

カウンターねらいでゲージを増やす

スーパーバルカンは、撃ち続けているだけでカウントになりやすい。12連発モード攻撃なので、全部ヒットしたときはかなりの威力だ。



△攻撃が当たったらさらにチップで追いかける。



コンボ バンブーランス+ロングブレード

前と後ろから攻撃!

一番後ろにいる敵をバンブルансで前に移動させて、一番前からロングブレードで攻撃! 感力が大きく、当てやすいのでねらっていこう。



△縦に移動するメットール系やボルケルギア系に有効だ。

チップ名	攻撃力	レア度	枚数
メガキャノン	120	★×3	3
バルカン3	10×?	★×3	3
ロングブレード	130	★×4	3
バリアルソード	150	★×4	1
ブーメラン3	100	★×3	3
バンブルанс	130	★×4	3
リカバリー200	—	★×3	1
リカバリー300	—	★×4	3
バネルリターン	—	★×2	3
サーチボム3	140	★×4	3
スーパーバルカン	10×?	★×4	1
ドリームオーラ	—	★×5	1
アタック+30	—	★×4	1
ファイナルガン	50×?	★×5	1

チップフォルダの応用例を書きなさい。

サポート系チップでワナをはる

ロックマンのHPは上がりにくく、最大HPも低いので、敵の攻撃に耐えるためのチップがほしい。

そこで、攻撃を受けるときに発動するカワリミを使い、ワナをしがけて、敵の攻撃を防ぐといい。

また、敵と接近するときは、バリア200やユカシタなど、攻撃を受け付けないチップを使って攻撃を防いでいく。

ロングブレード	130	★×4	3
バリアルソード	150	★×4	1
アタック+30	—	★×4	1

バリア200	—	★×4	3
カワリミ	120	★×3	1
ユカシタ	—	★×3	1



◆穴などで移動範囲がせまいときは、ワナをしかけて、敵の攻撃を防ぐ方法が有効。

応用問題

ナビごとの戦いかた



ロールアロー／バリアの場合

装備する武器

ロールアロー、バリア

移動と防御に優れる

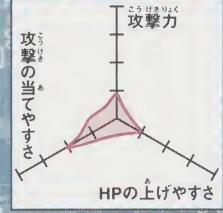
チャージ時間が短いロールアローでカスタムゲージを増やし、チップでダメージを与えていく。HPを上げにないので、装備のバリアを使うなどして、なるべく敵のダメージを受けないように戦うこと。

HP/最大値 100/900

移動 フロート

属性 なし

特殊能力 ファーストバリア



Q1.

下のパネルにロールの戦いかたを書き込みなさい。

ロールアローで
カスタムゲージをためよう

ロールアローは避けられやすいもの。すぐにチャージできるので、カスタムゲージを増やすのに使える。連射して、いつもチップが使えるようにしておこう。

ヒビパネルと氷パネルの
上でも平気！

ロールは氷の上でもすべらず、ヒビに乗っても穴が空かない。間合いを設定するときは回避よりも攻撃のことを考えればいい。

バリアをはって前へ出る

バリアはどんな攻撃でも1回だけは防ぐ。バリアをはっているときに敵が前に出たら、攻撃を確実に当てるチャンスなので、ロールも前に出て戦しよう。



水ですべらなくて
も、電気の攻撃は2倍のダメージだ。



ヒビの上には乗れるが、穴の上には乗れない。

Q2.

対人戦で気をつけることに○をつけ、その理由を書きなさい。

装備する武器

間合いの設定

チップの使いかた

バリアのかわりにバスターを使おう

バリアはチャージが終わるまでに時間がかかるので、対戦では大きなスキができるてしまう。そのため、対戦で装備する武器はバスターとロールアローにして、バリアを使うのなら、チャージではなくチップにしたほうが安全だ。

例



▲対戦でもロールアローを間をあけずに撃ち、カスタムゲージを増やし続けよう。

Q3. キーワードをもとに、ロールのチップフォルダをつくりなさい。

キーワード

- バリアやフロート性能をもっているので、思いきった接近戦を挑むことが可能
- 装備武器の攻撃力が低く、HPも少なめなので、そこをフォローすることが大切



バリア200

前に出るときは必ず使うこと

装備のバリアは威力が10以上の攻撃だと、1回しか防げないので、複数の敵と戦うときに前に出る場合は、バリア200を使つたほうが安全だ。



▲バリア200が出るまでは、後方から攻撃しよう。



ロールSP

攻撃と回復の両方ができる

少ないHPを補うため、リカバリ系のチップだけでなく、ロールSPも入れよう。攻撃と回復ができるので、攻撃がおろそかにならない。



▲どこからでもくり出せるので、一番後ろで使おう。



コンボ バンブーランス+ガンデルソル1、2、3

攻撃を当てるには敵と1マスあける

ガンデルソルは一番遅くにいる敵には、攻撃が届かない。この場合、バンブルランスで敵を前に移動させてから使えば当てられる。



▲一番前の敵に攻撃するときは、2目自から攻撃すればいい。

チップ名	攻撃力	レア度	枚数
ガンデルソル1	0~80	★×2	3
ガンデルソル2	0~120	★×3	3
ガンデルソル3	0~160	★×4	3
バリアブルソード	150	★×4	2
バンブルランス	130	★×4	3
リカバリー200	—	★×3	3
リカバリー300	—	★×4	3
エリアスチール	10	★×1	3
バリア200	—	★×4	3
リュウセイゲン	40×?	★×5	1
サンクチュアリ	—	★×4	1
アタック+30	—	★×4	1
ロールSP	55×?	★×5	1

チップフォルダの応用例を書きなさい。

敵の移動量を制限してローラーローを当てやすくする
ロールローは、攻撃速度が遅いので当てにくい。
そこで、メタルギアを中央の列に置いて、敵がよけたところを攻撃する。また、エリアスチールをつかって敵アリアを挟くし、ダブルクラックで中央の列のバネルに穴を開けても、当たりやすくなる。

バリアブルソード	150	★×4	1
バンブルランス	130	★×4	3

ダブルクラック	—	★×1	3
メタルギア3	160	★×4	1



▲対人戦のときは、よけたところをねらえるようにメタルギア、対CPU戦ではダブルクラックで移動範囲を制限しよう。

おう よう もん だい
応用問題

ナビごとの戦いかた

たたか

ガッターマン

の場合

そつび 装備する武器

ガッツハンマー、ガッツマシンガン

敵とパネルの両方を壊していく

HPが上がりやすいいうえ、HP以上のダメージを受けても残りHP1で持ちこたえるアンダーシャツの能力を持っている。多少のダメージは気にせず、チャージ攻撃とチップをどんどん使って力押しで戦おう。

HP/最大値 200/1300

移動

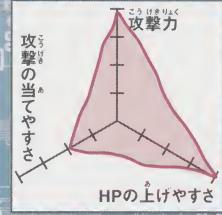
ノーマル

属性

なし

特殊能力

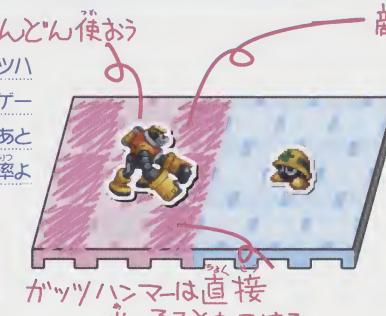
アンダーシャツ



Q1.

した たたか かこ 下のパネルにガッツマンの戦いかたを書き込みなさい。

ガッターハンマーをどんどん使う
敵がたくさんいるときは、ガッターハンマーで岩石を落としながらゲージを増やそう。ゲージが増えたらとも、チップとあわせて使えば効率よくダメージを与える。



敵が少なくなったら
ガッツマシンガン!

敵が少ないとガッターハンマーの岩石が当たりにくいので、ガッターマシンガンを使おう。このときは、自分のエリアの一番前に立つこと。



敵が一番前に出てきている場合は、ガッターハンマーをためながら前に出るといい。岩石が落ちてくる前にダメージを与えることができる。

威力が低いのでゲージがたまつたら、チップで戦おう。

Q2.

対人戦で気をつけることに○をつけ、その理由を書きなさい。

そつび 装備する武器

まわいの設定

チップの使いかた

ガッツマシンガン 中心の 戰いかたに変える

ガッターハンマーはそのまま使っても当たりにくいので、よけられにくいガッターマシンガンをエリアの一番前に立てる。ガッターハンマーはチップをあわせて使えば、相手はよけにくくなる。

例



▲相手のエリアに穴がたくさんあるときは、ガッターハンマーだけでも有効。

Q3.

キーワードをもとに、ガツツマンのチップフォルダをつくりなさい。

キーワード

- ガツツハンマーは敵エリアのパネルにヒビをいれられるため、穴パネルで敵の動きを制限できる
- ガツツハンマーは発動してから岩石が落ちてくるまで間がある

チップ マグナム

穴をあければ岩石が当たりやすくなる

マグナムを使って敵エリアの真ん中の列に穴を空ければ、敵が横に動けなくなる。そのため、ガツツハンマーの岩石が当たりやすくなる。



▲敵が前にいれば、ガツツハンマーを直接当たられる。

チップ クラックアウト

敵を移動できなくさせよう

ガツツハンマーで中段のマスに穴を開いた場合は、敵が縦に移動できないないように穴を増やしてからガツツハンマーを使うと効果的。



▲エリアの右端の真ん中でクラックアウトを使う。

コンボ デスマッチ2+パネルリターン

敵を完全に動けなくする

敵の動きを封じるためにデスマッチ2を使うと、ガツツハンマーを使えなくなってしまう。パネルリターンで自分のエリアだけ元に戻そう。



▲必ず穴の上を移動できない敵が相手のときに使うこと。

チップ名	攻撃力	レア度	枚数
マグナム	130	★×3	3
クラックアウト	—	★×1	3
ダブルクラック	—	★×1	3
トリプルクラック	—	★×1	3
リカバリ-300	—	★×4	3
パネルリターン	—	★×2	3
デスマッチ1	—	★×3	3
デスマッチ2	—	★×3	3
バリア200	—	★×4	3
サンクチュアリ	—	★×4	1
ガツツマン	80	★×4	1
ガツツマンSP	150	★×5	1

チップフォルダの応用例を書きなさい。

穴の上を移動できる敵に対抗する

穴の上を移動できる敵の動きを封じるために、ストーンキューブを2つエアショットで敵エリアに移動させよう。ストーンキューブは2個しか設置できないが、真ん中横3列のうち、2つのパネルにストーンキューブがあれば、敵にとってはかなりジャマになる。

パネルリターン

デスマッチ1

デスマッチ2

エアショット

ストーンキューブ

リペアー

エアショット	20	★×1	3
ストーンキューブ	—	★×1	3
リペアー	—	★×1	3



▲バトル中に設置したストーンキューブのHPが少なくなってきたら、すぐに回復できるように、リペアーを3枚あらかじめデッキに入れておこう。



応用問題

ナビごとの戦いかた

ナンバーマンの場合

装備する武器

バスター、サイコロボム

間合いを計算して戦う

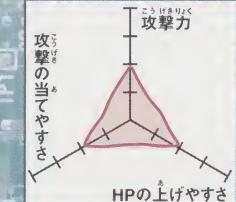
装備武器のサイコロボムは、ダメージがまちまちだが攻撃範囲が広いので使いやすい。自分のエリアの中央で使うと、攻撃範囲が敵のエリア全体に広がるので、使う位置に気をつけねばとも有効だ。

HP/最大値 100/1000

移動 ノーマル

属性 なし

特殊能力 なし



Q1.

した 下のパネルにナンバーマンの戦いかたを書き込みなさい。

サイコロボムを使って戦おう

攻撃範囲の広いサイコロボムを中心で戦う。特に敵がたくさんいるときは、複数の敵に当てやすく、力スタンゲージも増えるのでどんどん使っておこう。

間合いを細かくせいいする

サイコロボムを使うときに、常に自分のエリアの中かいらるるように戦おう。そのためハトルーム、間合いを細かく設定し直すこと。

チップを使うときは後ろに下がる

ナンバーマンはHPが低いので、なるべく距離をとつて敵の攻撃をかわしやすくすること。チップも離れた場所から攻撃できるものを用意しておこう。



敵の動きに合わせて、間合いを細かく変更しよう。



△間合いは5に設定しておくといい。

Q2.

対人戦で気をつけることに○をつけ、その理由を書きなさい。

装備する武器

間合いの設定

チップの使いかた

サイコロボムのはくはとにまきこむ

対戦では、相手のいるパネルにサイコロボムが落ちるように投げるよけられやすいので、わざと相手の手前に落ちるように投げよう。そうすれば、相手は回避行動をとらないので、周囲に広がる爆風でダメージを与えることができる。

例



△敵エリアの裏ん中をねらって投げる方法と、うまく使い分けて戦おう。

Q3.

キーワードをもとに、ナンバーマンのチップフォルダをつくりなさい。

キーワード

- 動かないものにターゲットを設定しておくと、ナビは間合いをとって動かなくなる
- サイコロボムは威力が安定しないので、サイコロボム以外の攻撃手段も用意しておきたい



チップ・ストーンキューブなど

サイコロボムをうまく投げる

ストーンキューブなどの

武器を攻撃目標にして間

合いを1にする、位置

を固定できるので、敵工

リアの真ん中をねらいやすくなる。



▲自分のエリアの真ん中でストーンキューブを使おう。



コンボ ストーンキューブ+ライトニング1、2、3

近くの敵を同時に攻撃！

ストーンキューブの近く

に敵がいたら、ライトニ

ングを使っておこう。サイコ

ロボムよりすばやく大きな

ダメージを与えることが

できる。



▲ナンバーマンは雷が当たってもダメージを受けない。



コンボ ストーンキューブ+エアショット

ダメージを与える

ストーンキューブが壊壊

されそうになつたら、エ

アショットで撃つて前に

飛ばしてしまおう。速く

飛んでいくうえ、当たれば

ダメージも大きい。



▲エバネルがあると、そこで止まってしまうので注意！

チップ名	攻撃力	レア度	枚数
ストーンキューブ	—	★×1	3
トップウ	—	★×1	3
スイコミ	—	★×2	3
エアショット	20	★×1	3
ライトニング1	100	★×2	3
ライトニング2	130	★×3	3
ライトニング3	160	★×4	3
リカバリー300	—	★×4	3
バリア200	—	★×4	3
ジャンクマン	100×?	★×4	1
ジャンクマンSP	150×?	★×5	1
ジャンクマンDS	100~200×?	★×5	1

チップフォルダの応用例を書きなさい。

氷パネル対策のチップフォルダ

自分のエリアを氷パネルにされてしまうと、ナンバーマンはすべて思うように動けなくなってしまう。こうなるとサイコロボムをねらった場所に投げられなくなるうえ、敵の攻撃もうまく避けられなくなるので、パネルリターンを使って元に戻そう。ファイアプラスの使い道も同様だ。また、氷パネルになったときも、この方法を使うといい。

エアショット	20	★×1	3
ジャンクマン	100×?	★×4	1
パネルリターン	—	★×2	3
ファイアプラス	—	★×5	1



氷パネルがあると、そこで止まってしまうので注意！

おう よう もん だい
応用問題たたか
ナビごとの戦いかた

ファイアマン

の場合

装備する武器

バスター、ファイアーム

ファイアームが頼りになる

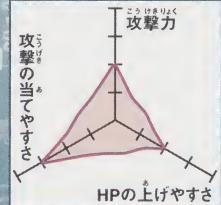
装備武器のファイアームは敵や障害物を貫通するので、敵に命中させやすい。出している間はスキだらけだが、HPが高いのである程度なら耐えられる。ただ、弱い水属性の攻撃には大きなダメージを受ける。

HP/最大値 300/1400

移動 ノーマル

属性 炎

特殊能力 なし



Q1.

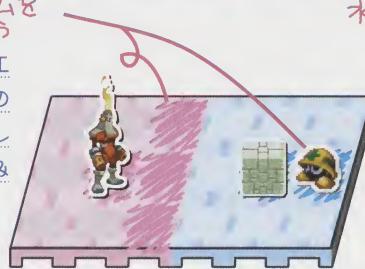
下のパネルにファイアマンの戦いかたを書き込みなさい。

いちばん前にファイアームを使おう

射程が横3マスなので、自分のエリアの一一番前で使うと敵エリアの右端まで届く。炎が出るまで少し時間があるので、敵の動きを先読みして当てよう。



▲攻撃中は何度も当たるので、動きまわる敵に有効。



▶バリアなど、防御系のチップも使ったほうがいい。



水属性の攻撃にはちゅうい

水属性の攻撃は2倍のダメージを受けるので、水属性の敵は早めに倒すこと。そのときは、スキが大好きで反撃されやすいファイアームではなく、チップを使おう。



▲ワイドショットはよけにくいので、ゲイラー系は電気属性のチップで早めに倒すこと。

Q2.

対人戦で気をつけることにつけて、その理由を書きなさい。

装備する武器

間合いの設定

チップの使いかた

バスターやチップを中心に

戦うこと

チップを使うなどして相手の動きを封じ込めないと、ファイアームを当てるのはむずかしい。そのため、ファイアームは確実に当たるときだけ使って、あたんはバスターやチップでダメージを与えていくことになる。

例



▲相手と隣り合っているときは、相手はファイアームを避けられない。

Q3.

キーワードをもとに、ファイアマンのチップフォルダをつくりなさい。

キーワード

炎属性攻撃で大ダメージを与えるチップが有効

弱点属性である水属性から身を守るためのチップが欲しい

◆ ウッディパウダー(ファイアプラス)

草むらパネルにしてダメージ2倍!

敵は炎属性のダメージが

2倍になる。ウッディパ

ワーを使って草むらパ

ネルを作り、ファイア

一ムで攻撃しよう。



▲ウッディパウダーは一番前の真ん中で使うこと。

◆ ダイコウズイ

弱点攻撃に「ナ」をはれ

弱点属性を補うために、

ダイコウズイを使ってワ

ナをはり、水属性の攻撃

を防ぐ。ダイコウズイが

出るまでは、バリア

200でしのぐこと。



▲水属性のエビロン系やゲイ



ヒートプレス+エレメントフレア

マクマパネルを利用して

マクマパネルの上でモタ

ダメージを受けないので、

ヒートプレスで自分のエ

リアをマクマパネルにし

て、エレメントフレアを

強くして使おう。



▲ヒートプレスを一番後ろで

チップ名	攻撃力	レア度	枚数
ウッディパウダー	100	★×3	3
フレイムライン2	120	★×2	3
フレイムライン3	170	★×3	3
ヒートプレス	90	★×2	3
エレメントフレア	100×?	★×3	3
エリアスチール	10	★×1	3
リカバリ-300	-	★×4	2
バリア200	-	★×4	2
メテオレイン3	70×?	★×4	3
ダイコウズイ	200	★×3	3
リュウセイジン	40×?	★×5	1
ファイアプラス	-	★×5	1

チップフォルダの応用例を書きなさい。

苦手な水属性の敵に対抗する

弱点である水属性の敵と戦うときは、大きなダメージを受ける可能性が高いので、こちらも相手に大きなダメージを与えるチップが必選になる。水属性の敵に2倍のダメージを与える電気属性のチップの中でも、マビの追加効果があるサンダーボールや、全体攻撃ができるスパークマンなど、反撃される危険が少ないチップがオススメ。

メテオレイン3	70×?	★×4	3
リュウセイジン	40×?	★×5	1

サンダーボール3	80	★×3	3
スパークマン	70	★×4	1



▲マビ効果のあるサンダーボール3がうまく敵に当たれば、大きなダメージを与えられるだけでなく、ファイアームの追い打ちがかけやすくなる。



応用問題

ナビごとの戦いかた

ウッドマン

の場合

装備する武器

バスター、デスフォレスト

がまん強い戦いかたが勝利への道

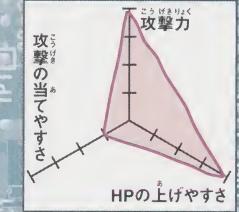
動きが遅いので、敵の動きにはんろうされやすい。その反面、HPが高く、マヒや混乱といったステータス異常にならないのが強み。それを活かして敵の攻撃に耐え、確実に攻撃を当てることが重要となる。

HP/最大値 300/1500

移動 ノーマル

属性 木

特殊能力 なし



Q1.

下のパネルにウッドマンの戦いかたを書き込みなさい。

ジャンプして移動する

ジャンプは1マスクずつ飛んでいくので、移動にとても時間がかかる。そのため、すばやく動く敵に対しても、自分と同じ列に来たところをねらって攻撃すること。



▲ジャンプ中はダメージを受けないが、攻撃もできない。



▶動きの速い敵と戦うときは、バスター やチップを使う。

草むらパネルをうまく使おう

草むらパネルの上にいる間はHPが回復していく。ただし、炎属性の攻撃を使う敵がいる場合は、受けるダメージが3倍になるので乗らないようにしよう。

デスフォレストは、チップと一緒に合わせる

デスフォレストはゲージがたまるのが早いわりに、ターゲットと横の列が合うままで発動しないので、動きの遅い敵と戦うときに使うようにしよう。

Q2.

対人戦で気をつけることに○をつけ、その理由を書きなさい。

装備する武器

間合いの設定

チップの使いかた

装備をタネティックボウに変える

タネティックボウは弾の飛んでいくスピードが遅いので、はなれて撃つとかわされやすいが、対戦では相手のとなりで撃てば、3発全部当たる。相手が前へ出てきたらタネティックボウをチャージして、こちらも前へ出るといい。

例



▲デスフォレストはかわされやすいので、発動直後にチップで追い打ちをかけよう。

Q3.

キーワードをもとに、ウッドマンのチップフォルダをつくりなさい。

キーワード

- ジャンプで移動するため、敵の攻撃に当たりやすい
- 炎属性攻撃に弱いので、それをフォローするチップが欲しい
- 全ナビの中で最大HPがもっとも高い



チップ オウエンカ

オウエンカに攻撃目標を合わせる

自分のエリアに置いて置物にターゲットを設定すると、横の列を合わせる手間がなくなるので、テスフォレストの発動が早くなる。



▲オウエンカで無敵になったらテスフォレストを使おう。



コンボ ファイアプラス+カキゲンキン

草むらで回復

ウッドマンは草むらバネで回復するので、ファイアプラスが有效。ただし、炎属性の攻撃に備えて、カキゲンキンと一緒に使うこと。



▲カキゲンキンの威力が大きくなるのも魅力だ。



コンボ ファイアプラス+ブラックウェポン

HP減少を草むらパネルでカバー

ファイアプラスを使って、パネルをHP回復効果のある草むらにしてからブラックウェポンを使えば、HPが減るスピードを遅くすることができる。



▲炎属性の敵がいるときは、危険なので使わないほうがいい。

チップ名	攻撃力	レア度	枚数
フレイムライン3	170	★×3	3
ヒートプレス	90	★×2	3
ブーメラン3	100	★×3	3
サイドバンパー3	140	★×3	3
オウエンカ	-	★×2	3
リカバリ-200	-	★×3	3
リカバリ-300	-	★×4	3
バリア200	-	★×4	3
カキゲンキン	200	★×3	3
ドリームオーラ	-	★×5	1
バーナーマンSP	95×?	★×5	1
ファイアプラス	-	★×5	1
ブラックウェポン	-	★×5	1

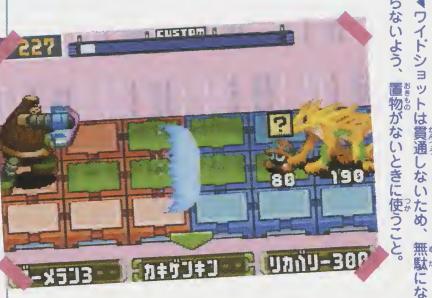
チップフォルダの応用例を書きなさい。

火曜日限定のデッキ

炎属性の敵が多く出現する火曜日は、カキゲンキンに頼らなくて戦えるように、水属性のチップを使ってデッキを組み、ウッドマンとの位置にいても当てやすいワイドショットで戦うといい。さらに、テスフォレストと組み合わせて使うオウエンカなどの置物のHPが少なくなったら、コールドマンを使ってアイスキーコーフに変えよう。どちらも炎属性の敵に効果絶大だ。

サイドバンパー3	140	★×3	3
バーナーマンSP	95×?	★×5	1

ワイドショット3	100	★×3	3
コールドマンSP	180×?	★×5	1



▼ワイドショットは貫通しないため、複数がないときには使うこと。
ならないよ。



応用問題

ナビごとの戦いかた

ウインドマン

の場合

そうび
装備する武器

バスター、スイコミ

自由自在に動けるのが強み

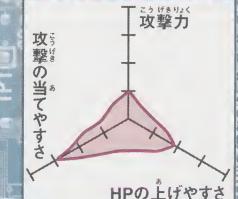
エアシュースで穴パネルの上も移動できるので、敵の攻撃をよけやすい。装備武器でダメージを与えるのがバスターだけなので、スイコミで敵の動きをコントロールして、確実にチップ攻撃を当てること。

HP/最大値 100/1000

移動 フロート

属性 なし

特殊能力 エアシュース



Q1.

下のパネルにウインドマンの戦いかたを書き込みなさい。

バスターでゲージを増やす

攻撃力が低すぎるるので、ダメージを与えるというよりは、撃ち続けることでカスタムゲージを増やす手段を使う。敵が攻撃してきたらバスターを止めて攻撃をよけよう。

スイコミで敵を近付ける

敵をエリアの左側に移動させるので、自分のエリアの一番前で待ち伏せて攻撃できる。敵を倒しきれながつた場合は、すぐに間合いを離して反撃をよけること。



△このときに使えるチップ次第では、連続して攻撃してもいい。

穴の上でも移動できる

穴パネルに囲まれても自由に移動できるので、逃げ場がなくなることが少ない。そのため、他のナビよりパネルに気にななくて済む。



▲穴パネルの上にいるだけで防げる攻撃が多い。

Q2.

対人戦で気をつけることに○をつけ、その理由を書きなさい。

そうび
装備する武器

間合いの設定

チップの使いかた

敵のウラをかこう

スイコミで相手を引き寄せたて攻撃すると思わせて、相手が間合いを離したところを、遠くを攻撃できるチップで攻撃する。逆の考え方で、トップウを使って相手が近づいてきたらソートなどで攻撃する、という方法もある。

例



▲障害物を挟んで向かい合っている相手には、スイコミやトップウが効かない。

Q3.

キーワードをもとに、ウインドマンのチップフォルダをつくりなさい。

キーワード

- スイコミは、敵をエリアの一番前まで引き寄せることができる
- 穴パネルの上でも移動できる



カスタムソード

敵を吸い込んでから使おう

カスタムゲージを満タンにしてからスイコミを使おう。少しゲージが減り、ちょうどカスタムソードの威力が高い状態で攻撃することができる。



チップ名	攻撃力	レア度	枚数
ワイドソード	80	★×2	3
ワイドブレード	130	★×4	3
カスタムソード	0~256	★×3	3
フュージンラケット	100	★×3	3
マグナム	130	★×3	3
リカバリ-300	-	★×4	3
デスマッチ1	-	★×3	3
デスマッチ2	-	★×3	3
クイックゲージ	-	★×3	3
ガットマン	80	★×4	1
ガットマンSP	150	★×5	1
ガットマンDS	100~200	★×5	1

チップフォルダの応用例を書きなさい。

トップウを装備している場合

トップウは敵を引き飛ばすという、スイコミとは反対の性能をもっている。そのため、ソード系チップなどの近くを攻撃するチップは届かなくなってしまう。逆にブーメラン系チップは遠くをすばやく攻撃できるので、トップウとの相性がいい。

ワイドソード	80	★×2	3
ワイドブレード	130	★×4	3
フュージンラケット	100	★×3	3

ブーメラン1	60	★×1	3
ブーメラン2	80	★×2	3
ブーメラン3	100	★×3	3



▲ブーメランは飛んでいくスピードが速いので、ダブルディレクトをねらいやすい。また、木属性のチップなので、電気属性の敵に対して大きなダメージを与えることができる。



デスマッチ2+ワイドブレード

逃げられない敵に斬り付ける

スイコミのあとにデスマッチ2を使うと、敵の後ろに穴パネルができるので、は避けなくなる。そこをねらってワイドブレードで攻撃しよう。



▲穴パネルを移動できるウンドマンだけのコンボだ。



フュージンラケット+バンブーランス

敵を動かす攻撃を重ねる

敵が縦一列に並んだときに入スイコミで引き寄せ、フュージンラケットで弾き飛ばしたあと、さらにバンブーランスで追いうちをかけるコンボだ。





応用問題

ナビごとの戦いかた

サーチマンの場合は

装備する武器

バスター、スコープガン

敵がどこにいても正確に攻撃する

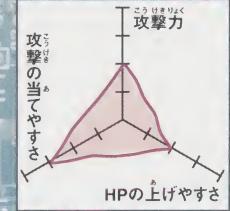
しっかりととした戦いかたを得意とするナビ。攻撃の正確さが強みで、敵がどこにいても確実にねらえる。攻撃力が高くないので、どうやってダメージを与えていくかと、いう戦いの組み立てが勝敗のカギを握る。

HP/最大値 200/1200

移動 ノーマル

属性 なし

特殊能力 なし



Q1.

した 下のパネルにサーチマンの戦いかたを書き込みなさい。

どこからでも攻撃できる

スコープガンは敵のいるパネルを正確にねらう武器。そのため敵の攻撃をかわしたら、敵とサーチマンの位置や間合いに関係なく、すぐにチャージを始めるといい。

すばやい敵にはチップを使え

スコープガンは発動してから攻撃まで少し時間がかかる。そのとき動きのすばやい敵にはよけられてしまうので、チップを使ったほうが攻撃を当てやすい。



よけやすい間合いにしておこう

スコープガンはどこからでもねらえるので、こちらの攻撃のことを気にせずに、間合いを敵の攻撃をよけやすいように設定しておこう。



敵が多ければバスターを使う。

Q2.

対人戦で気をつけることに○をつけ、その理由を書きなさい。

カウンターをねらう

対戦ではスコープガンがいっそり当たりにくいため、相手の動きを止めることが重要なとなる。バスターでカスタムゲージをためて、チップ攻撃でカウンターをきめよう。相手の動きが止まつたら、スコープガンで反撃する。

例



△チャージが終わる前に相手のマヒがとけそうなら、チャージを中断すること。

装備する武器

間合いの設定

チップの使いかた

Q3. キーワードをもとに、サーチマンのチップフォルダをつくりなさい。

キーワード

- スコープガンは、攻撃しているときに反撃を受けやすいので、敵の動きを止めるチップが有効
- 攻撃力があまり高くない分、いかに正確に攻撃を当てるかが重要

チップ サンダーボール1、2、3

敵の動きをとめてスコープガンを使う

スコープガンの当てにくさをカバーするため、サンダーボールを敵に当てて、敵がマヒしているときに、スコープガンで攻撃しよう。

▲サンダーボールが敵に近づいたらチャージを始めよう。

チップ ティンパニー

スコープガンが発動するまで隠れる

設置したティンパニーを攻撃目標にして、チャージが終わるまで後ろに隠れる。そして、発動直前に、目標を変更すれば敵を攻撃できる。

▲ティンパニーで敵の動きを止められるので石垣。

チップ ブリザード+サンダーボール1、2、3

氷パネル上で敵の動きを止める

ブリザードで氷パネルを作つておけば、サンダーボールの攻撃力が上がる。そのあとスコープガンで攻撃すれば、ダメージがねらえる。

▲氷の上で当たるように敵が近づいたところをねらおう。

チップ名	攻撃力	レア度	枚数
サンダーボール1	40	★×1	3
サンダーボール2	50	★×2	3
サンダーボール3	80	★×3	3
ブリザード	100	★×2	3
ストーンキューブ	-	★×1	3
ティンパニー	-	★×2	3
リペアー	-	★×1	3
リカバリ-300	-	★×4	3
パネルリターン	-	★×2	2
バリア200	-	★×4	3
サンクチュアリ	-	★×4	1

チップフォルダの応用例を書きなさい。

置物を攻撃として使う
スコープガンをチャージする時間を稼ぐために使
ラストーンキューブは、ティンパニーのように敵
の動きを止める効果を持っていない。ホーリーバ
ネルの上に設置して壊れにくくするほかに、ジャ
ンクマンを使って強力な攻撃法として活用するの
もいい。敵からの攻撃を受けてストーンキューブ
が壊れそうになったときは、迷わずジャンクマン
を使って敵にぶつけてしまおう。そうすれば、大
ダメージを与えることができる。

サンクチュアリ	-	★×4	1
---------	---	-----	---

ジャンクマンDS	100~200×?	★×5	1
----------	-----------	-----	---



▲ジャンクマンはメガクラスチップなので1枚しかデッキに入れられない。ナビなどHPが高い敵と戦うときは、この方法でHPを減らしておけば、その後余裕を持って戦える。



おう よう もん たい

応用問題 ナビごとの戦いかた

たなか

アクアマン

の場合

そうび 装備する武器

バスター、アクアホース

チャージの短い武器で攻め立てる

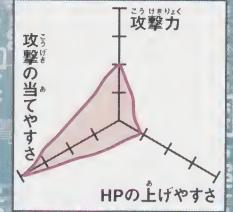
装備武器であるアクアホースのチャージ時間が短いので、どんどん使って敵を圧倒していくが、攻撃的なナビだ。水属性なのに炎属性の敵に対して強いが、電気属性の敵に弱いことを覚えておくこと。

HP/最大値 100/1000

移動 ノーマル

属性 水

特殊能力 なし



Q1.

した 下のパネルにアクアマンの戦いかたを書き込みなさい。

アクアホースは左はじでは
撃たないことに

アクアホースは、一番後ろに下がって撃つとこちらのエリアをヒビパネルにしてしまう。そのため、一番後ろにいる時はアクアホースを使わないほうがいい。

△間合いを2に設定すれば、奥
ん中の列までしか下がらない。

氷の上は危険地帯

氷パネルではらぬが、電気属性の攻撃が3倍のダメージになつてしまふ。電気属性の敵がいる場合は上に乗らないほうがいい。

敵を追いつめよう

敵が後ろに下がつたら間合いをつめて、アクアホースを撃ち続ければ同じパネルに2回撃つと穴パネルになるので、敵を右端に閉じこめることができる。

Q2.

対人戦で気をつけることに○をつけ、その理由を書きなさい。

そうび 装備する武器

間合いの設定

チップの使いかた

間合いは1と2を使おう

こちらのエリアのパネルにヒビを入れないように、間合いは1と2を使うこと。そしてアクアホースを連射して相手のエリアのパネルに穴を開けていき、相手が動きにくくなつたところでチップを使えば、攻撃が当たりやすい。

例



△相手の1つ手前のパネルをねらえば、穴を開けながら誘導で攻撃できる。

Q3. キーワードをもとに、アクアマンのチップフォルダをつくりなさい。

キーワード

- アクアホースでつくった
ヒビパネルを有効に使える
チップが欲しい
- アクアホースは1マス前の敵には
攻撃できないので、
近距離で攻撃できるチップが欲しい



チップ ワイドブレード

接近してきた敵に攻撃

アクアホースを出したと
きに敵が前に出てきた場
合、接近してきた敵に対
してワイドブレードを使
って攻撃すれば、必ず当
てることができる。



▲アクアホースで穴を空けれ
ば敵は逃げられなくなる。



チップ ヒライシン

相手の電気攻撃を利用する

アクアマンの弱属性で
ある電気攻撃を受けない
ようにするために、ヒ
ライシンを使ってワナを
はればいい。攻撃もでき
て一石二鳥だ。



▲電気属性のビリー系、マグ
テクト系に対して特に有効。



コンボ アクアッパー+カンケツセン

ヒビの上にいる敵を攻撃

アクアホースでパネルに
ヒビを入れ、上記のた
め敵をアクアッパーで攻
撃。敵が移動してヒビが
穴に変わつたらさかず
カンケツセンを使おう。



▲カンケツセンは、穴をねら
って投げてくれる。

チップ名	攻撃力	レア度	枚数
カンケツセン	200	★×4	3
ワイドブレード	130	★×4	3
リカバリー200	—	★×3	3
リカバリー300	—	★×4	3
デスマッチ1	—	★×3	3
バリア200	—	★×4	3
ヒライシン	200	★×3	3
アクアッパー1	110	★×2	3
アクアッパー2	140	★×3	3
アクアッパー3	170	★×4	3

チップフォルダの応用例を書きなさい。

水属性の攻撃をさらに強くする方法

アクアッパーとカンケツセンのコンボをより効
果的に使うために、水属性のチップを強化できる
デッキにアレンジ。アクアパワーは水属性のチッ
フの威力を2倍にできるので、アクアッパーと
カンケツセンのコンボのダメージが2倍になると
いう組み合わせだ。ただし、アクアパワーの効果
は一定時間が経過すると切れてしまうので、コン
ボの準備が整ってから使うようしよう。

リカバリー200 — ★×3 1

アクアパワー — ★×5 1



▲敵アリの真ん中にあるパネルにヒビが入ったときが、アク
アパワーの使いどき。コンボの最後を締めくくるカンケツセン
で、残った敵を一掃することも可能だ。



応用問題

ナビごとの戦いかた

たたか

サンダーマン

の場合

そうび
装備する武器

バスター、サンダーボルト

エリアを回る雲の使いかたが重要

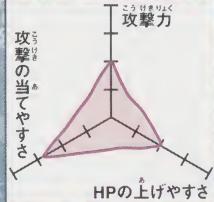
サンダーマンのバトルでは、エリアをゆっくりと回る雲が出現する。雲には攻撃力はないが、さわった相手をマヒさせる効果を持っている。チップ攻撃とうまく組み合わせれば、一方的に攻撃することも可能だ。

HP/最大値 200/1200

いどう 移動 ノーマル

そくせい 属性 電気

とくしゅのうりょく 特殊能力 なし



Q1.

した 下のパネルにサンダーマンの戦いかたを書き込みなさい。

サンダーボルトは敵を
じどう的に狙う

最大3発まで畠を落とすので、穴
パネルなど敵が動きにくいときに
効果を発揮する。なお、畠を落と
している間は避けないので注意。

▲最初の1発がよけられても
残りの2発が追いかける

木属性の攻撃に弱い

木属性の攻撃は、よけることに専念する。はずれたときのスキが大きいサンダーボルトは使わずに、すばやく攻撃できるチップで応戦しよう。

一雲に当たった敵をねおう
雲にさわってマヒした敵を攻撃す
るときは、サンダーボルトではチ
ップが間に合わない。素早く攻
撃できるチップを使うこと。



▲爆弾物で雲の動きを止め
ば、近づいた敵を長くマヒさ
せ続ける。

Q2.

対人戦で気をつけることに○をつけ、その理由を書きなさい。

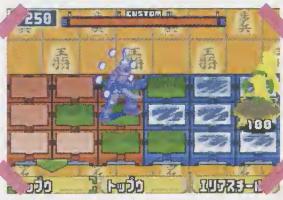
そうび
装備する武器まあ
間合いの設定

チップの使いかた

相手が雲に当たるようになります

例

ナビは雲が近づいてきても、よけようとしないことを利用して戦う。
相手のエリアのパネルを氷パネルに変えて移動を制限し、雲にぶつかったところをねらって電気属性で攻撃すれば、効率よく2倍のダメージを与えられる。



▲氷パネルですべらないナビが相手でも、
雲のマヒ効果は期待できるのがうれしい。

Q3.

キーワードをもとに、サンダーマンのチップフォルダをつくりなさい。

キーワード

- 雲で敵がマヒしたチャンスを活かす
- 電気属性を有効に使った攻撃ができるチップが欲しい



メテオレイン1、2、3

雲でマヒした敵を攻撃!

エリアをゆっくりまわる
雲で敵がマヒして動きが止まつたら、すかさずメテオレインで攻撃しよう。
特に敵1体と戦うときに有効な戦法だ。



▲チャンスを逃さないようにすかさず発動すること。



トップウ

一番後ろに飛ばして雲に当てる

雲はエリアの外周にそって移動するので、トップウを使って敵を一番後ろのパネルに移動させれば、雲に当たりやすくなり、攻撃しやすくなる。



▲風のおかげでサンダーボルトも当たりやすくなる。



エリアスチール+ブリザード

氷バサリの上で電気攻撃をしあげる

エリアスチールで間合いをつめ、最前列中央のパネルからブリザートを使ってパネルを氷に変えたら、サンダーボルトで氷の上の敵を攻撃する。



▲ブリザードを使った後ろに移動して安全な場所へ。

チップ名	攻撃力	レア度	枚数
サンダーボール2	60	★×2	2
サンダーボール3	80	★×3	3
ブリザード	100	★×2	3
トップウ	—	★×1	3
リカバリーアー300	—	★×4	3
エリアスチール	10	★×1	3
バリア200	—	★×4	3
メテオレイン1	50×?	★×2	3
メテオレイン2	60×?	★×3	3
メテオレイン3	70×?	★×4	3
サンダープラス	—	★×5	1

チップフォルダの応用例を書きなさい。

混乱しているときにサンダーボルト

サンダーマンは木属性の攻撃に弱いので、木属性の攻撃を受けないようにワナをはるのもひとつの手。あらかじめマヨイノモリを使っておけば、敵が木属性の攻撃を使ってきたときに、大きなダメージを与えられる。また、マヨイノモリは敵を混乱させる追加効果も発生するので、敵の動きを鈍らせることができる。そのため、装備武器のサンダーボルトがより敵に当たりやすくなる。

メテオレイン1 50×5 ★×2 3

マヨイノモリ 200 ★×3 3



▲マヨイノモリの反撃を受けてHPが少なくなったところにサンダーボルトを当てれば、生き残れるウイルスは多くない。また、HPの高いナビ戦では重要なダメージ源だ。



応用問題

ナビごとの戦いかた

メタルマン

の場合

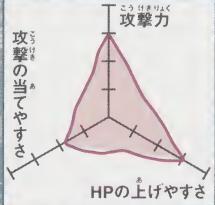
そうび
装備する武器

ブレイクスター、メタルフィスト

こうけき
攻撃を受けてもひるまない

こうげき
攻撃を受けてものけぞらないスーパーアーマー能力を持つ。攻撃やチャージが中断されないので、戦いやすい。当てにくい代わりに高い攻撃力を誇るメタルフィストを、どう利用するかがカギとなる。

HP/最大値 300/1300

いどう
移動 フロートぞくせい
属性 なしとくしゅのうりょく
特殊能力 スーパーアーマー

Q1.

したたか
か
こ
下のパネルにメタルマンの戦いかたを書き込みなさい。

メタルフィストは前に出て使う

こうせきはいのとき
攻撃範囲は目の前の1マスだけだ
が、ダメージ量がとても大きい。
また、パネルには穴が空くので、
攻撃がはずれても敵を追いつめる
ことに使える。



▲ブレイク性能があり、ガイアント系を倒すのに役立つ。

こうけき
攻撃を受けてもチャージは止まらない

ダメージを受けても手を休めずに
攻撃できる。敵がとなりのパネル
にいる間は、メタルフィストを連
続して攻めたてよう。

ふ
ブレイクスターでゲージを増やす

ブレイクスターはカスタムゲージを増やすのに
使う。ブレイク性能を持っているので、ガードし
ている敵に有効。ゲージが増えたらチップ、敵が
前に来たらメタルフィストを使おう。

Q2.

たいしんせん
か
対人戦で気をつけることに○をつけ、その理由を書きなさい。そうび
装備する武器

まあいの設定

チップの使いかた

メタルブレードとメタルフィストの
組みあわせ

メタルフィストで相手のエリアに
穴を開けてエリアを狭くしたら、
上下どちらかに移動してメタルブ
レードを突つ。メタルフレードは
エリアの外周にそって飛んでいく
ので、当たりやすくなるのだ。

例



▲パルスチールと組み合わせれば相手
の逃げ場はなくなる。

Q3.

キーワードをもとに、メタルマンのチップフォルダをつくりなさい。

キーワード

- スーパーアーマーのうりょく
も てき ちかづ たたか
持っているので、敵に近付いて戦える
- 攻撃しつづけ かいふく
し続けるのでHP回復チップの
つか じゅうよう
使いどころが重要

キップ マグボルト1、2、3

敵を無理矢
接していいとメタル
フイストが当たらないの
で、敵が最前列にいな
場合は、マクロルトを使
って強引に自の前まで引
き寄せてしまおう。



チップ ブラックウェポン

11月 3日 月曜日
一気に勝負
甘いのうも
ブレイクポイントを持つた
レイクハスターを、フラ
ツクワエボンでさらに強
化。カート中の敵にも素
早くターメージを与えられ
るようになる。



コンボ

トップウ+エリアスチール

敵を一番後に
トップで敵を最後に
移動させてからエリアアス
チールを2回使えば、敵
を追いつめられる。その
あとメタルフィストで攻
撃しよう。



チップ名	攻撃力	レア度	枚数
マグボルト1	90	★×1	3
マグボルト2	110	★×2	3
マグボルト3	130	★×3	3
トップウ	—	★×1	3
スチールゼリー	120	★×4	3
エリアスチール	10	★×1	3
プロペラボム2	160	★×3	2
プロペラボム3	200	★×4	3
リカバリ-300	—	★×4	3
リカバリ-200	—	★×3	3
ブラックウエポン	—	★×5	1

チップフォルダの応用例を書きなさい。

メタルブレードを活かすフォルダ

メタルプレートはスピードが遅く、比較的敵に当たりにくい武器だが、エリアの上か下の列で使うと、フーメランと同じようにエリアの外周をそつて飛んでいくという特徴を持っている。そのため、あらかじめダブルクラップを使って敵エリアの中を空けておけば、敵の逃げ場を封し込められる。その際、敵の攻撃になるべく受けないようにするため、メタルプレートは自分のエリアの一番後ろで使うこと。

プロペラボム2	160	★×2	2
ダブルクラック	-	★×1	2



▲残りHPが少なくなつて、メタルフィストを当てるために接戦を挑むのは危険だ。ダメージをたくさん受けそうなバトルの前には遠距離攻撃用にフォルダに入れておくといい。

応用問題 ナビごとの戦いかた



ジャンクマン の場合

装備する武器

ジャンクプレス、ポルターガイスト

自身の能力をメインに戦う

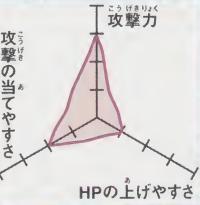
強力な装備とスーパーアーマーに加え、自動的に発射されるジャンクキューブがバトルを強力にサポートしてくれる。HPが上がりにくいので、高い攻撃力を活かして一瞬で勝負をつけてしまおう。

HP/最大値 100/1100

移動 ノーマル

属性 なし

特殊能力 スーパーアーマー



Q1.

下のパネルにジャンクマンの戦いかたを書き込みなさい。

敵が横に並んだところをねらおう。

ジャンクプレスは敵を貫通するので、横に並んだときをねらって同時に攻撃しよう。しかもフレイク性能を持っているので、ガードしている敵にも効果がある。



△少し出るのが遅いので、最前列で使うといい。

ジャンクキューブはシールドの代わりに使える

ジャンクキューブの飛ぶ方向



障害物はポルターガイストで飛ばそう
ポルターガイストは飛ばした障害物を必ず敵に命中させる、とても強力な攻撃だ。最初から置いてあるものはもちろん、チップを使って設置して置物も飛ばすことができる。

ジャンクキューブは2回まで攻撃

を防いでくれる。発射するタイミング

操作することはできないものの、同じ列にいればシールドの代わりに使うことができる。

代わりに使うことができる。

△飛んでいくスピードが早い

ものと遅いものがある。

△飛んでいくスピードが早い

ものと遅いものがある。

△飛んでいくスピードが早い

ものと遅いものがある。

Q2.

対人戦で気をつけることに○をつけ、その理由を書きなさい。

装備する武器

間合いの設定

チップの使いかた

ポルターガイストが強い

ジャンクプレスを間合い2で使うと相手は避けられないで、アリストアスチールと組み合わせると効果が高い。また、ポルターガイストは対戦でも必ず当たるので、置物系のチップをたくさん用意しておくとともに役に立つ。

例



△どんな障害物を飛ばしても、与えるダメージはすべて同じだ。

Q3.

キーワードをもとに、ジャンクマンのチップフォルダをつくりなさい。

キーワード

■ ポルターガイストのために
置物系のチップが必要

■ 置物を置けない穴パネルをもとに戻すためのチップが欲しい



チップ・ストーンキューブなど

敵に障害物を投げて攻撃

ポルターガイストは障害物がないと効果を発揮しないので、ストーンキューブなどの置物系チップを用意して、エリアに設置してから使うこと。



▲爆発する前なら、ボイズボムも敵にぶつけられる。



パネルリターン

置き場所を確保する

自分のエリアが穴パネルだらけだと置物が置けない。そのため、パネルリターンを使って早めにパネルをもとに戻してから置いていたほうがいい。



▲ジャンクマン自身も動きにないので、攻撃をよけにくい。



メタルギア3+ライトニング3

敵エリア内でライトニングを出す

メタルギアを真ん中の列に置いて、ライトニングで攻撃。その後、ポルターガイストでメタルギアをぶつけ攻撃するコンボだ。



▲ライトニングは一番後ろから使って攻撃する。

チップ名	攻撃力	レア度	枚数
ボーイズボム3	280	★×3	3
ストーンキューブ	-	★×1	3
オウエンカ	-	★×2	3
ディスコード	-	★×2	3
ティンバニー	-	★×2	3
サイレンス	-	★×2	3
リカバリ-300	-	★×4	3
パネルリターン	-	★×2	3
ライトニング3	160	★×4	3
メタルギア3	160	★×4	3

チップフォルダの応用例を書きなさい。

インビシブルに対応できるように

確かに命中するポルターガイストは確かに強力な武器だが、インビシブルになっている敵にはダメージを与えない。そのため、テックの中が置物系のチップばかりだと、インビシブルを使ってくる敵に対処しきれない。そこで、インビシブル状態でダメージを与えるガンデルソルを使えば、インビシブル状態を解除させることもできる。

ボーイズボム3	280	★×3	3
ティンバニー	-	★×2	3

ガンデルソル3	0~160	★×4	3
ブラインド	-	★×2	3



▲敵がインビシブルになっている間は、置物やガンデルソルを使用する。インビシブルの効果が切れたら、ポルターガイストを使ってあらかじめ設置しておいた置物で攻撃しよう。

おう よう もん だい
応用問題たたか
ナビごとの戦いかた

ブルースの場合は

そろび
装備する武器

バスター、ロングソード

すばやく近づいて斬りつける

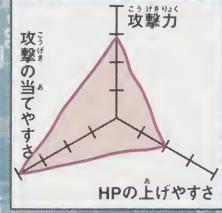
チャージしてからくり出すロングソードは、ナビの装備武器の中でも唯一カウンターを決めることができる武器。また、攻撃後のスキも小さいので、一度攻撃を当てたらたみかけるように攻めていくことが大切だ。

HP/最大値 200/1000

移動 ノーマル

属性 なし

特殊能力 なし



Q1.

したたか
下のパネルにブルースの戦いかたを書き込みなさい。

常にロングソードをチャージしておく

ロングソードは射程が短いものの、スピードが速いので使いやすい。常にチャージしておき、カウンターをとつたらすぐチップを使って追撃すること。



▲ソード系のチップの追撃はヒットしやすい。

まあ
間合いは離しておくこと

ロングソードは攻撃するときに自動で近づいてくれる。そのため、間合いは攻撃を避けやすいよう、3か4に設定しておくといい。



▶ロングソードが届かない場所の敵にはチップで攻撃。



▲並んでいる敵に攻撃するとときは間合いを1に設定。

Q2.

たいじんせん
対人戦で気をつけることに○をつけ、その理由を書きなさい。そろび
装備する武器まあ
間合いの設定つか
チップの使いかた

敵エリアの最後列もカバー

ロングソードが当たらない場所にいる相手にそなえて、敵エリアの最後列を攻撃するためのチップを用意しておく。敵が離れている場合はチップを使って攻撃し、相手が近づいてきたら、ロングソードでダメージを与えよう。

例



▲エリアスチールを使えば敵エリアのどこにもロングソードが届くようになる。

Q3.

キーワードをもとに、ブルースのチップフォルダをつくりなさい。

キーワード

- ロングソードをあてやすくするチップが必要
- 穴などで移動が制限されると攻撃が出しにくいので、自分のエリアのパネルを元に戻すチップがほしい



ワイドブレード(ロングブレード)

基本のロングソード

ロングソードが当たつたら、カウンター発生の有無に問わらず追撃する。使うチップは当たったときの間合いによって使い分けよう。



▲敵が上下によけてもワイドブレードなら当たる。

チップ名	攻撃力	レア度	枚数
ソード	80	★×1	3
ワイドソード	80	★×2	3
ロングソード	80	★×3	3
ワイドブレード	130	★×4	3
ロングブレード	130	★×4	3
スイコミ	-	★×2	3
ダブルクラック	-	★×1	3
リカリバー300	-	★×4	3
エリアスチール	10	★×1	3
パネルリターン	-	★×2	3

チップフォルダの応用例を書きなさい。

遠距離攻撃ができるブルース

ブルースはロングソードを装備しているので、ソード系のチップがなくてもソード攻撃ができる。そのため、ソード系のチップを入れずに、一番後ろから敵をピンポイントで攻撃できるチップを選ぼう。カモンスネークは、トリブルクラックとダブルクラックを使って自分のエリアに穴を空けてから使うこと。

ソード	80	★×1	3
ワイドソード	80	★×2	3
ロングソード	80	★×3	3
ワイドブレード	130	★×4	3
ロングブレード	130	★×4	3

カモンスネーク	20×?	★×4	3
サーチボム1	80	★×2	3
サーチボム2	110	★×3	3
サーチボム3	140	★×4	3
メテオレイン3	70×?	★×4	3

ロングソード	20×?	★×4	3
ダブルクラック	80	★×2	3
リカリバー300	110	★×3	3
スイコミ	140	★×4	3
エリアスチール	70×?	★×4	3



スイコミ

敵を前に移動させる

スイコミを使って敵をエリアの最前列に引き付ける。スイコミがあればロングソードが届かない位置にいる敵との戦いで困らない。



▲このときは置物が壊されないように前で戦う。

ロングソード	20×?	★×4	3
ダブルクラック	80	★×2	3
リカリバー300	110	★×3	3
スイコミ	140	★×4	3
エリアスチール	70×?	★×4	3



エリアスチール+ダブルクラック

ロングソードを確実に当てよう

エリアスチールを使った後、最前列中のパネルでダブルクラックを使い、敵のエリアを上下に分断。ロングソードが確実に当たる。



▲ロングソードの攻撃範囲内に敵を閉じこめる形になる。

応用問題 ナビごとの戦いかた

スターマン

の場合

そうび
装備する武器

バスター、キラキラメテオ

敵を混乱させてチャンスをつくる

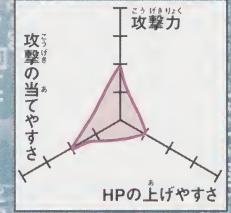
撃ったあのスキが少なく、連射の効くキラキラメテオを中心に戦う。キラキラメテオで混乱させたときや、カウンターをとったときなどのチャンスに、どれだけダメージを与えられるかが勝利へのカギとなる。

HP/最大値 100/900

移動 フロート

属性 なし

特殊能力 なし



Q1.

したたか 下のパネルにスターマンの戦いかたを書き込みなさい。

強い敵から混乱させよう

キラキラメテオで混乱した敵は動きが鈍くなり、うまく攻撃できなくなる。スターマンはHPが低いので、攻撃力の高い敵から先に混乱させるといい。



▲キラキラメテオなら後ろにいる敵もねらうことができる。

キラキラメテオとチップを組み合わせる

威力の低いキラキラメテオだけで敵を倒すのはむずかしい。そのため、混乱しているうちに攻撃力の高いチップで攻撃しよう。



よけることに集中
キラキラメテオはどこからでも敵をねらえる武器なので、スターマンの位置や敵との間合いを気にしなくていい。チャージ中に敵が攻撃してきたら、中斷して攻撃をよけること。



▲混乱で動きが遅くなった敵にはボムが当たりやすくなる。

Q2.

たいじんせん 対人戦で気をつけることに○をつけ、その理由を書きなさい。

そうび
装備する武器まあと
間合いの設定つか
チップの使いかた

敵の動きを止める

キラキラメテオを命中させるため、テスマッチ1でパネルをヒビにして相手を移動不可能にさせる。なお、スターマンはフロート移動なので、ヒビの影響を受けない。相手がフロートモードではエアシューの場合は、カウンターをねらおう。

例



▲混乱した相手は激しく動き、バスター攻撃しかしてこなくなる。

Q3.

キーワードをもとに、スターマンのチップフルダをつくりなさい。

キーワード

- キラキラメテオの混乱効果を利用してチップ攻撃
- キラキラメテオはすばやい敵に当てにくいので、敵の動きを封じるチップが欲しい



チップデスマッチ1

フロート性能を利用する

キラキラメテオは動き回る敵に当てにくいので、デスマッチ1を使おう。穴が空いて敵が動けなくなつたら、キラキラメテオで攻撃すればいい。



▲フロート性能なのでヒビバネルを踏んでも穴が空かない。



チップティンパニー

敵の動きを止めよう

ティンパニーを使って、敵の動きを止めたら、キラキラメテオで攻撃する。ティンパニーの演奏中にキラキラメテオを二つのがコツ。



▲敵が混乱したら続けてキラキラメテオを発射しよう。



マグボルト1、2、3+ワイドブレード

混乱した敵をきついで攻撃する

キラキラメテオで混乱して動きが鈍つた敵は、マグボルトで引き付ける。その後、ソート系チップで攻撃してさらにダメージを与えよう。



▲ロングブレードならば後ろによけられてもヒットする。

チップ名	攻撃力	レア度	枚数
マグボルト1	90	★×1	3
マグボルト2	110	★×2	3
マグボルト3	130	★×3	3
ワイドソード	80	★×2	3
ワイドブレード	130	★×4	3
ロングブレード	130	★×4	3
ティンパニー	-	★×2	3
リカバリーアーク	-	★×4	3
デスマッチ1	-	★×3	3
ガッツマン	80	★×4	1
ガッツマンSP	150	★×5	1
ガッツマンDS	100~200	★×5	1

チップフルダの応用例を書きなさい。

フロート性能ナビと戦うとき

デスマッチ1は同じフロート性能を持つた敵に対しても動きを制限することができない。そのため、フロート性能を持つた敵と戦うために必要なチップをフルダに組み込むといい。敵のエリアにHPが高く壊れにくいストーンキューブを置いて動きを制限すれば、連続して繰り出すキラキラメテオで相手を追い詰めやすくなる。

デスマッチ1	-	★×3	3
ガッツマン	80	★×4	1
ガッツマンSP	150	★×5	1
ガッツマンDS	100~200	★×5	1

ストーンキューブ	-	★×1	3
リペアー	-	★×1	3



◆キラキラメテオは、間に障害物があるとしても邪魔されることはない。

おう よう もん だい
応用問題

ナビごとの戦いかた

ナバームマン

の場合

そろび
装備する武器

ナバームボム、ファイアボム

攻撃力の高さと攻撃範囲の広さが強み

大きい威力、高い命中精度、広い攻撃範囲と三拍子揃ったナバームボムをメインに戦う。また、炎属性なので木属性の敵には絶大な強さを発揮する。欠点であるチャージ時間の長さをどう補うか考えて戦うこと。

HP/最大値 300/1300

移動 ノーマル

属性 火

特殊能力 なし



Q1.

下のパネルにナバームマンの戦いかたを書き込みなさい。

一度に複数の敵を攻撃できる
ナバームボムを発射する前に、敵の並びかたと爆発が起る範囲を確認すること。爆発する範囲の中に複数の敵があるよう、ターゲットを選びなおすといい。



▲真ん中の列にいる敵をねらえば広い範囲を攻撃できる。

ファイアボムは動き回る敵に有効



ファイアボムはばれても少しの間パネルが燃える。動き回る敵なら、燃えている間にパネルの上に移動する確率は高い。

チャージの時間をかせぐことが重要

ナバームボムはチャージ時間が長いため、チャージの間に攻撃を受ける危険性が高い。そのため、敵の動きを止めたり、攻撃を防ぐチップを使い、チャージする時間をかせごう。

Q2.

対人戦で気をつけることにつけて、その理由を書きなさい。

そろび
装備する武器

間合いの設定

チップの使いかた

サポートチップをうまく使う

敵をカウンターなどでマヒ状態にしても、ナバームボムのチャージが終わる前にマヒが解け、反撃されてしまう。そのため、チャージ時間をかせぐにはパリアやオウエンカといった、自分がダメージを受けなくなるチップを使おう。

例



▲オウエンカなどは、ストーンキューブで守って壊されにくくしておく。

Q3.

キーワードをもとに、ナパークマンのチップフォルダをつくりなさい。

キーワード

- ナパークボムの長い
チャージ時間を稼ぐチップが必要
- ファイアボムを当てやすく
するために、敵の行動を
制限させるチップが欲しい



チップ ブラックボム

ナパークボムで爆発させる

ブラックボムを敵のアリ
アに投げ込み、ナパーク
ボムで爆発させる。この
ときはあらかじめファイ
アボムをターゲットに設
定しておくこと。



▲ブラックボムは直接敵に当
てないように。



チップ エリアスチール

敵エリアを狭くして攻撃

ファイアボムは敵のアリ
アをせまくしておけば、バ
トルに落ちて炎に当たり
やすくなる。そこでエリア
スチールを使い、ファイア
ボムを出して攻撃する。



▲トリプルクラックを使って
も同じことができる。



チップ ストーンキューブ+オウエンカ

ため時間を稼ごう

ナパークボムのチャージ
時間は、オウエンカを利
用して稼ぐ。オウエンカ
はHPが低く壊れやすい
ので、ストーンキューブ
で守ろう。



▲ディスコードやティンバニ
ーを使ってもためやすい。

チップ名	攻撃力	レア度	枚数
ウッディパウダー	100	★×3	3
ブラックボム	210	★×4	3
ストーンキューブ	-	★×1	3
オウエンカ	-	★×2	3
ディスコード	-	★×2	3
ティンバニー	-	★×2	3
トリプルクラック	-	★×1	3
リカバリ-300	-	★×4	3
エリアスチール	10	★×1	3
ダイコウズイ	200	★×3	2
サンクチュアリ	-	★×4	1

チップフォルダの応用例を書きなさい。

さらに全体攻撃力を強化!

ブラックボムを有効利用するために、草むらバネ
にてブラックボムの攻撃力をパワーアップさせる。
まず、ファイアプラスを使い、ブラックボムの感
力と威力を高める。このとき、ナパークボムとブラック
ボムの両方の範囲内にいる敵はさらにダメージが
大きくなるので、チャージが完了しそうになった
ら、ブラックボムの攻撃範囲内に来た敵に目標を
設定すること。

サンクチュアリ - ★×4 1

ファイアプラス - ★×5 1



▲ファイアプラスが出ないときは、ウッディパウダーを自分の
エリアの最前列で使う。こうすれば、敵エリアの約半分を草む
らバネルにすることができます。

おう よう もん だい
応用問題

ナビごとの戦いかた

たたか

のあい
の場合

アイスマン

そろび
装備する武器

バスター、フリーズボム

こおり
氷パネルは武器であり弱点

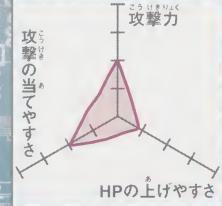
アイスマンは氷パネルを自分で作りだせるうえ、氷の上に乗ってもすべらないので、氷パネルを組み込んだ戦術が強力。ただ、弱点の電気属性のダメージが3倍になるので、それに対する対策が必要になる。

HP/最大値 100/900

移動 ノーマル

属性 水

特殊能力 なし



Q1.

した下のパネルにアイスマンの戦いかたを書き込みなさい。

間合いは3で戦う

フリーズボムは3マス先に投げるの、ターゲットとの間合いをちょうど3にすれば当たる。フリーズボムがパネルに落ちるまでの間は、チップを使う時間がある。



▲フリーズボムが落ちる前にチップ攻撃が可能だ。

電気属性をうまく使う

氷パネルの上では、電気属性の攻撃チップのダメージが2倍になる。どんな属性の敵でも2倍になるので、電気属性のチップをテッキに入れておくといい。



氷パネルは危険

アイスマンは氷パネルの上でもすべらずに移動できる。しかし、弱点の電気属性の攻撃を受けるとダメージが3倍になるので、穴を空けるなどしてすぐに他のパネルに変えたほうがいい。



▲水属性の敵に対しては3倍ものダメージ。

Q2.

対人戦で気をつけることに○をつけ、その理由を書きなさい。

そろび
装備する武器

間合いの設定

チップの使いかた

フリーズボムからの逃げ場をなくす

エリアスチールを2回使って、相手を一一番後ろまで追いつめよう。そうすれば相手はフリーズボムを避けられなくなるので、あとはとにかく攻撃し続けるだけ。電気攻撃のチップが出たら、すぐさま使って大ダメージを与える。

例



▲相手を最後列まで追いつめれば、電気属性のチップがほぼ確実に当たる。

066

(ローリマン エクゼ4.5 リアルオハレーション)

Q3. キーワードをもとに、アイスマントップフルダをつくりなさい。

キーワード

- フリーズボムはパネルを氷にするので
電気属性の攻撃チップが欲しい
- フリーズボムを当てるために
敵の動きを止めるチップが必要

マグボルト1、2、3

2通りの攻撃パターンがある

氷パネルにした後にマグ

ボルトで攻撃するバタ

ンと、フリーズボムを投

げるときにマグボルトで

引き寄せてからボムを当

てるパターンがある。



▲ フリーズボムは自分のエリアの最後列から投げること。

サンドリング

フリーズボムを投げた後に重さを止める

フリーズボムを投げて、

落ちるまでにチップを使

うことができる、サ

ンドリンクを使って敵の

動きを止めれば、フリ

ーズボムが確実に命中する。



▲ おもにパネル上をすばやく動き回る敵に有効。

コノボ

マグナム+サンダーマン(SP, DS)

まん中に穴をあけて攻撃

マグナムを敵エリア中央

の列に使い、敵が前か後

ろに移動した時にサンダ

ーマンを使えば、敵の逃

げ場がなくなつて確実に

攻撃が命中する。



▲ サンダーマンを当てる時は氷パネルにしておくこと。

チップ名	攻撃力	レア度	枚数
サンダーボール2	60	★×2	3
サンダーボール3	80	★×3	3
サンドリング	—	★×2	3
マグボルト1	90	★×1	3
マグボルト2	110	★×2	3
マグボルト3	130	★×3	3
マグナム	130	★×3	3
リカバリ-300	—	★×4	3
ヒライシン	200	★×3	3
サンダーマン	90	★×4	1
サンダーマンSP	170	★×5	1
サンダーマンDS	120~220	★×5	1

チップフルダの応用例を書きなさい。

弱点属性の対策

アイスマントの弱点属性である電気属性の敵に対抗

するため、木属性のチップをフルダに組み込む。

戦うときはフリーズボムを使って敵エリアのパネ

ルをすべて氷パネルにして、敵がエリア中央に立

ち止まれないようにしながら、ブーメランを使つ

て攻撃する。

サンダーボール2	60	★×2	3
マグボルト1	90	★×1	3

ブーメラン2	80	★×2	3
ブーメラン3	100	★×3	3



▲ 敵との間合いを調節してフリーズボムを3回使えば、簡単に敵エリアのパネルを氷に変えることができる。一度作った氷パネルは、他のパネルに変えない限り元に戻らない。



応用問題

ナビごとの戦いかた

エレキマン

はあい
の場合そうび
装備する武器

バスター、サンダーボール

マヒさせてラッシュをかける

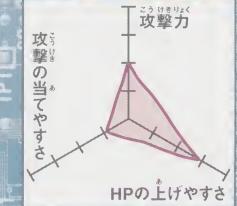
装備武器のサンダーボールは、敵に命中するとダメージとともにマヒさせる効果を持っている。これを利用して、マヒしたところを一気に攻め立てる。電気属性を持っていますので、氷パネルを利用してもいい。

HP/最大値 100/1400

移動 フロート

属性 電気

特殊能力 なし



Q1.

した 下のパネルにエレキマンの戦いかたを書き込みなさい。

サンダーボールはいちばん前で使う

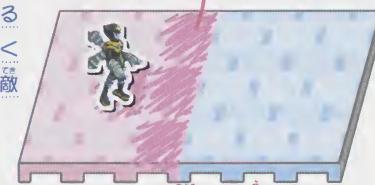
サンダーボールはチャージが終わったらその場ですぐに発射されるので、撃つ前に最前列に出ておくこと。そのほうがより長い時間敵エリアを動き回るからだ。



▲発射する直前に、間合いを1に設定する。

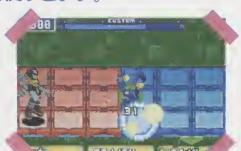
敵がマヒしたらチップで追撃!

サンダーボールが命中したら、すぐにチップで追撃しよう。敵はマヒして動かないので、当たりやすいチップより攻撃力の大きいチップを使うといい。



サンダーボールは続けて撃つ

敵をマヒさせたほうが、チップ攻撃はずっと当たりやすくなる。そのため、サンダーボールは常にチャージして、休みなく撃ち続けること。同時に使いたいチップをシャッフルで揃えておこう。



▲名前ポンがつくチップは、攻撃力が高いものが多い。

Q2.

対人戦で気をつけることに○をつけ、その理由を書きなさい。

装備する武器

間合いの設定

チップの使いかた

サンダーボールの命中率を上げる

移動スピードの遅いサンダーボールは、そのまま使ってもよけられてしまい、なかなか当たらない。そこで、テスマッチ1もしくはエリースチールを使って相手の行動範囲を狭くし、サンダーボールをよけにくくすると効果的だ。

例



▲テスマッチ1を使っても、エレキマンはフロート性能のおかげで自由に動ける。

Q3.

キーワードをもとに、エレキマンのチップフォルダをつくりなさい。

キーワード

- サンダーボールで敵の動きを止めている間に攻撃できるチップをそろえる
- 敵の動きを止めるので、命中させにくいチップがあたてやすくなる



チップ メガエナジーボムなど

当てにくいチップで攻撃する

装備武器のサンダーボールで敵の動きを止めることができるので、威力は高いが動き回る敵には当てにくくボム系チップがあたてやすくなる。



▲ボムを投げたらすぐにサンダーボールをチャージ。



チップ プロペラボム1、2、3

広範囲の攻撃

サンダーボールで敵の動きを止めている間にプロペラボムをくり出せば、敵エリアの広い範囲にダメージを与えることが可能だ。



▲プロペラボムが画面端まで到達する確率が高くなる。



チップ ホウガン+カンケツセン

マヒから2つの攻撃につなげる

サンダーボールで敵を止めたらホウガンで攻撃する。敵が移動するとハネルに穴ができるので、すぐかさずカンケツセンを投げて追撃しよう。



▲敵エリアの中央でマヒさせたときが最大のチャンス。

チップ名	攻撃力	レア度	枚数
ミニボム	50	★×1	3
エナジーボム	40×?	★×3	3
メガエナジーボム	60×?	★×4	3
ホウガン	140	★×3	3
カンケツセン	200	★×4	3
リカバリーアーク	—	★×4	3
マヨイノモリ	200	★×3	3
プロペラボム1	120	★×2	3
プロペラボム2	160	★×3	3
プロペラボム3	200	★×4	3

チップフォルダの応用例を書きなさい。

複数の敵を同時に倒せるフォルダ

タフフレーティングやカウンターガーねらいにくいボム系チップのかわりに、複数の敵をすばやく、同時に攻撃できるチップを入れて、高いバッティングレベルを狙えるようにカスタマイズ。炎属性のチップにすれば、エレキマンが苦手とする木属性の敵と戦うときにも強力な武器になる。

ミニボム	50	★×1	3
エナジーボム	40×3	★×3	3
メガエナジーボム	60×3	★×4	3

フレイムライン1	70	★×1	3
フレイムライン2	120	★×2	3
フレイムライン3	170	★×3	3



▲木属性のキルブーやクモモスはエリア内を動き回るので、攻撃速度の速いフレイムラインが有効。炎属性のおかげでダメージも2倍になるので、戦いがかなり楽になる。

応用問題

たか
ナビごとの戦いかた

プラントマンの場合

そうび
装備する武器

バスター、プラントワイード

草むらパネルを活用する

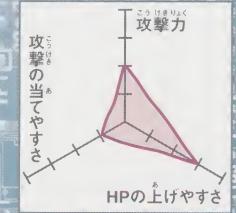
プラントワイードの敵をマヒさせる効果と草むらパネルを作りだす効果、2つの効果を利用して戦う。発動した効果によって、その後使うチップを瞬時に選択しなければいけない。特に草むらパネルは重要だ。

HP/最大値 100/1500

移動 ノーマル

属性 木

特殊能力 なし



Q1.

したたか
下のパネルにプラントマンの戦いかたを書き込みなさい。

プラントワイードで敵の動きを止める

マヒ時間が短めなので、命中した
直後にチップ攻撃を加える。草
むらパネルができるので、炎属性
の攻撃がいい。



▲その場で発動するチップの
ほうが追撃しやすい。



▲敵を攻撃すれば
自分のエリアに草む
らを作れる。

カスタムゲージのためかた

敵が多い場合はバスターを使い、
少ない場合はプラントワイードを
連発しながらカスタムゲージがた
まるのを待とう。

草むらパネルを
たくさん作ろう

木属性の敵は草むらパネルの上で
HPを回復するが、そこをねらつ
て炎属性で攻撃すれば3倍のダメ
ージを与えることができる。

Q2.

たいじんせんき 対人戦で気をつけることに○をつけ、その理由を書きなさい。

そうび
装備する武器まあ
間合いの設定つか
チップの使いかた

カスタムゲージを早くためる

プラントワイドをチャージして
もカスタムゲージが増えないと
いう点は、クイックゲージを使つ
て解決する。たまるスピードを上
げて、プラントワイドで草むら
パネルを作りながら、炎属性の攻
撃チップでダメージを与える。

例



▲相手が弱ってきたら草むらパネルを作
らず、攻撃だけに集中すること。

Q3.

キーワードをもとに、プラントマンのチップフォルダをつくりなさい。

キーワード

- プラントワイードで草むらパネルが作れる特性を利用する
- プラントワイードのマヒ効果中に、攻撃できるチップが欲しい



グリーンウッド1、2、3

作った草むらパネルを利用する

■ プラントワイードを何度も使って敵のエリア内に草むらパネルを増やしておき、草むらパネルの上に敵が立つたらグリーンウッドで攻撃する。



▲ 草むらパネルが増えれば、敵を一気に倒しやすくなる。



メテオレイン1、2、3

動きを止めて攻撃

■ プラントワイードのマヒ効果によって、敵の動きが止まっている間にメテオレインを使えば草むらパネルの効果で威力が2倍になる。



▲ 敵がマヒしたらすぐにチップを使うこと。



ウッディパウダー+エレメントリーフ

■ 自分のエリアを草むらにすれば、HPの自動回復とエレメントリーフの威力アップという2つの効果が得られる。ファイアプラスでも代用できる。



▲ 炎属性攻撃に備えてカキゲンキンを使っておくこと。

チップ名	攻撃力	レア度	枚数
ウッディパウダー	100	★×3	2
エレメントリーフ	80×?	★×3	2
リカバリーアー300	—	★×4	3
カキゲンキン	200	★×3	3
メテオレイン1	50×?	★×2	3
メテオレイン2	60×?	★×3	3
メテオレイン3	70×?	★×4	3
グリーンウッド1	120	★×2	3
グリーンウッド2	140	★×3	3
グリーンウッド3	160	★×4	3
ファイアプラス	—	★×5	1
ウッドパワー	—	★×5	1

チップフォルダの応用例を書きなさい。

苦手属性と戦うときに使う

■ プラントマンの弱点属性である炎属性の敵と戦うときは、水属性のチップを入れておかないといちばん苦しい。攻撃範囲の広いワイドショットがオスメだ。プラントワイードで敵の動きをマヒさせたら、間合いを離しておいたまま、ワイドショットで動けない敵を攻撃すれば安全にダメージを与えられる。

グリーンウッド1	120	★×2	3
グリーンウッド2	140	★×3	3
グリーンウッド3	160	★×4	3

ワイドショット1	60	★×1	3
ワイドショット2	80	★×2	3
ワイドショット3	100	★×3	3



▲ 水属性の攻撃なら、同時に炎属性の敵が作られる。



応用問題

ナビごとの戦いかた

ナイトマン

の場合

装備する武器

ロイヤルWB、キングダムC

接近戦にめっぽう強い

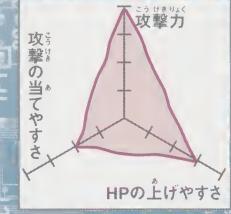
ジャンプで移動するために攻撃をよけにくいが、スーパーアーマーの能力のおかげでひるまずに戦える。敵との距離で、接近戦用のロイヤルWBと遠距離戦用のキングダムCを使い分けること。

HP/最大値 300/1300

移動 ノーマル

属性 なし

特殊能力 スーパーアーマー



Q1.

以下のパネルにナイトマンの戦いかたを書き込みなさい。

後ろからキングダムCを撃つ
キングダムCは連射はできない
が、1発の威力がとても高く、敵
を貫通して飛んでいく。そのため
タブルテリートねらいで、並んで
いる敵に撃つといい。



▲後ろの列から撃てば、敵の
攻撃をあまり受けずに戦える。



休みなく攻撃!
攻撃を受けても、スーパーアーマーでチャージを
中断されずに攻撃できる。敵が前にいるときは間
合いでロイヤルWB、敵が後ろにいるときはキン
グダムCを使い、休まず攻撃しよう。

となりの敵はロイヤルWBで
攻撃

接近戦にはロイヤルWBを使う。
威力は大きいが攻撃が出来ている時
間が短いので、最前列で使い続け
よう。



▲攻撃を受けてものけぞらない
で、チャージが中断されない。

Q2.

対人戦で気をつけることに○をつけ、その理由を書きなさい。

装備する武器

間合いの設定

チップの使いかた

一番前でフレッシャーをかける

一番前に出たら空振りしてもガマ
わないので、ロイヤルWBで相手
にフレッシャーをかけよう。相手
が間合いを離したら、キングダム
Cでカスタムゲージを増やしつつ、
遠くで攻撃できるチップでダメー
ジを与える。

例



▲相手がなかなか近づいてこないときは、
パンブルансが効果的。

Q3.

キーワードをもとに、ナイトマンのチップフォルダをつくりなさい。

キーワード

- 近戦に持ち込むために敵との間合いをつめる
- 装備武器の攻撃を当てやすくするためのチップが重要



パネルスチール

ロイヤルWBを当てる

敵アリアの最前列中央のパネルをパネルスチールで自分のエリアに変え、そこに移動。ロイヤルWBの攻撃範囲を最大限に活かせる。



▲ スイコミがあるとさらに攻撃を当てやすくなる。



パネルリターン

地形を元に戻す

攻撃範囲が前方と周囲だけなので、穴で移動が制限されると戻いにくくなる。早めにパネルリターンで元に戻してくおこと。



▲ 前方に敵がいるのであれば穴が空いていても大丈夫。



デスマッチ2+カモンスネーク

複数の敵と戦うとき

敵1体と横の列を合わせてデスマッチ2を使えば、その敵にキングタムCが確実に当たる。ほかにも敵がいればカモンスネークで倒そう。



チップ名	攻撃力	レア度	枚数
ホワイトウェブ3	40	★×3	3
カモンスネーク	20×?	★×4	3
スイコミ	—	★×2	3
ダブルクラック	—	★×1	3
リカバリー200	—	★×3	3
リカバリー300	—	★×4	3
パネルスチール	10	★×1	3
エリアスチール	10	★×1	3
パネルリターン	—	★×2	2
デスマッチ2	—	★×3	3
サンクチュアリ	—	★×4	1

チップフォルダの応用例を書きなさい。

トップウに影響を受けない

ナイトマンは移動手段がジャンプなので、トップウで飛ばされると、敵のいる位置に合わせて間合いを調節することが難しくなってしまう。そのため、ウインドホックスが出現するエリアでは、風の影響を防ぐためのチップが必要となる。パリアを使うと、トップウやスイコミを無効化してくれるのでとても役に立つ。さらに、追撃戦になってしまっても敵の攻撃はある程度防ぐことができる。

エリアスチール	10	★×1	2
パリア200	—	★×4	2





応用問題

ナビごとの戦いかた

シャドーマン

装備する武器

インビジブル、シュリケン

トリッキーな戦いかたが可能

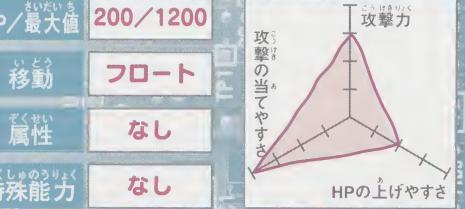
装備武器のインビジブルを使って敵の攻撃を避けながら戦う。もうひとつの装備武器であるシュリケンは当てやすく、攻撃力も大きいので、単体の敵と戦うときに使い、複数の敵に対してはチップで攻撃していく。

HP/最大値 200/1200

移動 フロート

属性 なし

特殊能力 なし



Q1.

した 下のパネルにシャドーマンの戦いかたを書き込みなさい。

インビジブルで無敵になって
シュリケンをチャージ

インビジブルが発動してすぐシユ
リケンをチャージすれば、インビ
ジブルの効果が切れる前にシユ
リケンのチャージが終わるので、ほ
ぼ確実にシユリケンが撃てる。



▲インビジブルは攻撃をよけ
ながらでも発動する。



エリアの後ろにいるように

シユリケンはどんな間合いでモテ
ばやく攻撃できるので、攻撃をよ
けやすくするために、離れた間合
いから撃とう。

着地するときに
スキがある

シユリケンは撃つたあの着地時
に、スキが生まれる。このときに
敵の攻撃を受けやすいので、ハリ
アなどのサポート系チップを使つ
ておくといい。

Q2.

対人戦で気をつけることに○をつけ、その理由を書きなさい。

装備する武器

間合いの設定

チップの使いかた

逃げ場をなくしてシユリケンを使おう

相手の移動方法がノーマルの場合
は、テスマッチ1を使って逃げ場
をなくしてから、シユリケンで攻
撃する。フロートやエアショース
性能でテスマッチ1が効かない相
手には、インビジブルがらのシ
リケンか、カウンターをねらおう。

例



▲カウンターをとって相手が動いて
ないときにシユリケンで攻撃する。

Q3.

キーワードをもとに、シャドーマンのチップフォルダをつくりなさい。

キーワード

- シュリケンの着地時にスキが生じる
- インビジブル効果を有効に使える
チップが必要



ゴッドハンマー

インビジブルでよける

敵の方問わずエリア全体を攻撃するゴッドハンマーをインビジブル状態で使うと、ダメージを受けるのは敵だけで、シャドーマンは無傷で済む。



▲インビジブルが発動したらすぐゴッドハンマーを使おう。



ストーンキューブ

着地時の攻撃を防ぐ

ストーンキューブをターゲットに設定してシクリケンのチャージを始め、ジャンプと同時に攻撃目標を敵に変えると、安全な位置から攻撃できる。



▲タイミングはシビアだが、ぜひマスターしておこう。



スイコミ+ガンデルソル1、2、3

一番後の敵をひきつけて攻撃

インビジブル状態で敵に近付き、ガンデルソルで攻撃する。スイコミで敵を最前列に引き付けておけば、攻撃が当たやすくなる。



▲ガンデルソルは自分のエリアの中央から攻撃しよう。

チップ名	攻撃力	レア度	枚数
ガンデルソル1	0~80	★×2	2
ガンデルソル2	0~120	★×3	3
ガンデルソル3	0~160	★×4	3
ストーンキューブ	-	★×1	3
スイコミ	-	★×2	3
クラックアウト	-	★×1	3
リカバリー300	-	★×4	3
リペアー	-	★×1	3
バリア200	-	★×4	2
クイックゲージ	-	★×3	3
ゴッドハンマー	250	★×4	1
フルカスタム	-	★×4	1

チップフォルダの応用例を書きなさい。

敵を一掃する方法

ガンデルソルで複数の敵を攻撃するのは難しいので、全体を攻撃できるチップが必要となる。カスタムソードとエリアスチールをフォルダに入れておこう。エリアスチールで敵を追いつめた後、カスタムソードで攻撃すれば、敵エリア全体にダメージを与えることができるうえ、ダブルテリートやトリブルテリートをねらいやすい。

ガンデルソル1	0~80	★×2	2
クラックアウト	-	★×1	3

カスタムソード	0~256	★×3	2
エリアスチール	10	★×1	3



▲カスタムソードで大ダメージをねらうために、カスタムゲージがフルの状態になった後、インビジブルを使う。少しだけカスタムゲージを減らしてからカスタムソードを使おう。

応用問題

ナビごとの戦いかた

フォルテの場合

装備する武器

Dオーバーロード、シューティングB

装備武器を使う状況を知る

広範囲に攻撃してパネルにヒビを入れるDオーバーロードと、ターゲットの周辺にバスターを乱射するシューティングBの2つが強力。しかし、やみくもに使っているだけでは勝てない。使いどころを把握しておくこと。

HP/最大値 300/1300

移動

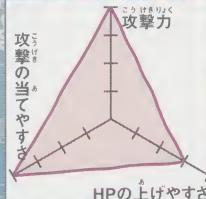
属性

特殊能力

フロート

なし

ファーストバリア



Q1.

した 下のパネルにフォルテの戦いかたを書き込みなさい。

バリアがあるうちに
大ダメージを与える
最初から張っているファーストバ
リアを利用しよう。バトルが始ま
つたらすぐに攻撃を開始して、バ
リアを消されるまでは休み強引
に攻撃すること。



▲フォルテのバリアは100ダメ
ージまで耐えられる。

敵がたくさんいたら

シューティングB

シューティングBは弾が散乱する

ため、単体の敵を攻撃するときは
効率がよくない。ウイルス軟など、
攻撃する対象がたくさんいるとき
に使うようにしよう。



追いつめでDオーバーロード

チップを使って敵を後ろに追いつめたら、Dオーバーロードを使って攻撃する。チャージに時間がかかるので、トップワなどの敵がしばらく前に出
てこれないような対処法が必要だ。



▲ボイスボムなど、やっかいな
障害物を壊すときにも有効。

Q2.

たいじんせん 対人戦で気をつけることに○をつけ、その理由を書きなさい。

装備する武器

間合いの設定

チップの使いかた

前におびき出して攻撃する

相手がDオーバーロードを警戒し
て最前列に出てきた場合、シュー
ティングBを防ぐためにシールド
を使うことが多い。そこをフレイ
ク性能を持ったチップで攻撃す
れば、シールドを無効化してダメー
ジを与えられる。

例



▲ホウガンならダメージを与えられるう
え、パネルに穴を開けられる。

Q3.

キーワードをもとに、フォルテのチップフォルダをつくりなさい。

キーワード

Dオーバーロードで作った
ヒビパネルを利用してできる
チップが必要

装備武器では自分のエリアにきた
敵に対して攻撃できない

チップ イアイフォーム

自分のエリアに来させない

装備武器は強力だが、自
分のエリアに入ってくる
敵には対処できない。そ
して、自分のエリア内の
敵を攻撃できるイアイフ
ームが役立つ。



▲キルブー系、クーモス系、
ブルメロ系などが対象。

チップ クラックアウト

Dオーバーロードの足場を確保

Dオーバーロードは、敵
エリア最前列中央のバ
ネルにナビやワイルスが
いるとぐり出せない。ク
ラックアウトで穴にして
おくといい。



▲Dオーバーロードを出すとき
のみ、穴の上に立てる。



アクアッパー1、2、3+カンケツセン

ヒビパネル上の敵を攻撃

Dオーバーロードを使って
敵エリアの後方をヒビ
パネルにしたら、アクア
ッパーで追い打ちをか
ける。そのあとにカンケ
ツセンでトドメ。



▲カンケツセンは敵が移動し
たあとにできる穴に入れる。

チップ名	攻撃力	レア度	枚数
カンケツセン	200	★×4	3
イアイフォーム	240	★×3	3
クラックアウト	—	★×1	3
リカバリ-300	—	★×4	3
パネルスチール	10	★×1	3
エリアスチール	10	★×1	3
スチールゼリー	120	★×4	3
アクアッパー1	110	★×2	3
アクアッパー2	140	★×3	3
アクアッパー3	170	★×4	3

チップフォルダの応用例を書きなさい。

ダブルテリートをねらう

広範囲に攻撃できるDオーバーロードやシュー
ティングBは、ダブルテリートやトリブルテリ
ートをねらいやすい。ただし敵のHPが高くなる
と、だんだんねらいにくくなってくる。そんな
ときは、しばらく戦ったあと、HPがもっとも少
なくなつた敵にライフシンクロを使おう。すべ
ての敵のHPが同じになるので、ねらいやすくな
る。どうしてもチップが欲しい敵と戦う場合に
有効な方法だ。

イアイフォーム	240	★×3	3
---------	-----	-----	---

ライフシンクロ	—	★×2	3
---------	---	-----	---



▲Dオーバーロードを使う場合は、エリアスチールと組み合わせ
れば敵の逃げ場がなくなり、より有効となる。

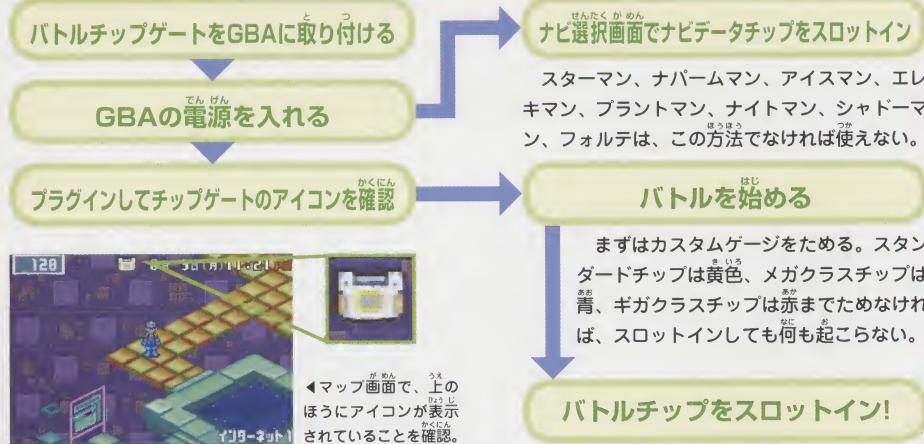
バトルチップゲートを使つてみよう!!

バトルチップのさらなる可能性

バトルチップゲートを使えば、手持ちのバトルチップをバトル中にスロットインして使えるようになるので、自当てのチップが出るまでシャッフルをくり返す必要がなくなる。また、プログラムアドバンスを発動させることも可能。ゲーム内のバトルチップと組み合わせて発動するので、プログラムアドバンスが出しやすくなる。



バトルチップゲートの使いかた



バトルチップゲート使用中の注意点

① 使用回数の表示

LEFT 0

バトルチップゲート専用チップの残り使用回数を表示している。0になったチップは使用できない。

② 使用回数のリセット

一度プラグアウトするか、インターネット7、12とウラインネット1にいる金のプログラム君と話せば、使用回数が0になったチップも使えるようになる。

③ プログラムアドバンスの入力

ゲート専用チップを使ってプログラムアドバンスの入力に失敗すると、入力したチップは使用したと認識されて、残り使用回数が1回分マイナスされてしまう。

電脳探査日記



ふたつ目の課題は電脳世界の様子を書き込む絵日記。

探索した内容が詳細に書き込まれているので、

探索をどのように進めていけばいいのかが

読むだけでわかるようになっている。

電脳地図の見かた

①エリアの名前 ③バトル時の地形

このエリアでバトルするときに出現するパネルの種類と対処法、ウイルスの情報などが書き込まれている。



④大事なできごと

このエリアで起きた大事なできごとが日付と一緒に記入されている。

⑤電脳トビラの開けかた

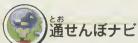
電脳トビラがある場所には、必ず開けかたも書き込まれている

⑥ショップ情報

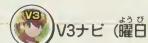
ショップで売られている商品と値段が書かれている。値引き価格は、レディースデーなどで売られている価格を表している。

⑦探索中に出会ったナビたち

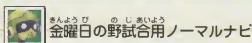
パートナーに選んだナビや曜日、探索の進行具合など、特定の条件を満たすとマップ上で出会うことのできるナビがいる場所には、そのナビを表すアイコン表示。なお、アイコンにV2、V3、SPと書かれているナビは、通常よりもHPや攻撃方法が強化されている。



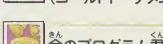
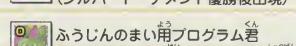
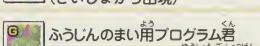
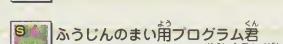
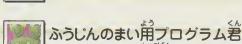
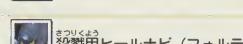
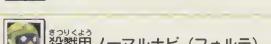
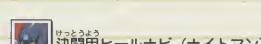
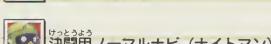
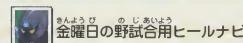
※道をさ正在走行中
※迷路を走行中



※トーナメントでナビを倒すと、特定の曜日にマップ上に出現する。



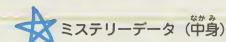
※金曜日の野試合用ウイルス使い
※出現在したウイルスと戦う。



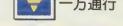
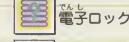
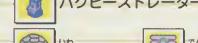
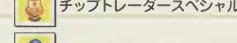
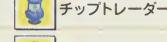
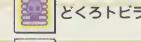
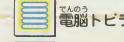
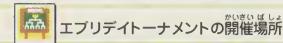
※インターネットにいる場合は、バトルチップゲート専用チップの使用回数回復。電脳にいる場合は、HPのカスタマイズ。



⑧探索中に見つけたもの



※青、紫、黄、3種類のミステリーデータは星印の色で表されている。中身がナビの名前になっている場合は、そのナビのバスター1UPが手に入ることを意味する。ちなみに、縁のミステリーデータの中身はエリアごとに決まっており、ランダムで配置される。



8月6日

から

8月14日

日の間に探索したエリア

→P.085~P.093

インターネット2

インターネット2へ(a)

→P.082

インターネット2へ(b)

→P.082

ナンバーマンV3
(月曜日)

600ゼニー

ミニエネルギー

HPへ

じゅけんひょうが必要
※入手方法はP.085を参照

このエリアの地形

必ずノーマルバルの上で戦うので敵の攻撃をよけやすいエリア。出現するウイルスはメットールが中心なので、ショックウェーブを防ぐために、敵のエリアに穴を開けるチップを用意しておくといい。

インターネット2

このエリアの地形

このエリアからガル一系のウイルスが出現するようになる。敵エリアの地形を変化させて、ガル一の素早い動きを防ぐと戦いやすい。

インターネット4へ(a)

→P.084

8月6日(金) → P.085

見習いライセンス試験を受ける

★スプレッドガン

A

カットキーが必要
※入手方法はP.085を参照

インターネット3へ

→P.083

★らいじんそう

★サンドリング

電気コンロの電腦へ

インターネット4へ(b)

→P.086

★アクアマンV3
(水曜日)

★インターネット1へ(a)
→P.081

★ガツツマンV3
(土曜日)

電気コンロの電腦

5 サブチップショウニー

商品名	価格	値引価格 (レディースターのみ)
ミニエネルギー	100Z	100Z
エネミーサーチ	6000Z	3600Z
シノビタッシュ	300Z	100Z

★電脱きのみ



インターネット2へ

★カウンター1

このエリアの地形

あたりに岩が転がっている草地で戦う。ダメージが2倍になるカラーの攻撃は優先的に避けよう。

インターネット3

8月6日(金) → P.085

シルバートーナメントに登録

8月9日(月) → P.088

タップマンをデリート

8月6日(金) → P.085

じゅけんひょうをもらった
見習いライセンスをもらったインターネット4へ
→ P.084

☆ コピーダメージ

☆ 1200ゼニー

☆ ウッドマン

インターネット2へ
→ P.082☆ ロールV3
(水曜日)

5 ネットショウニン

商品名	価格	値引価格
スプレッドガン	800Z	400Z
エナジーボム	1200Z	700Z
ツインファング1	1800Z	1000Z
エアホッケー1	2400Z	1400Z
ロングソード	2000Z	1200Z
リカバリーアーク	3000Z	1800Z

このエリアの地形

地形はノーマルだが、このエリアから出現するカイアントの攻撃でヒビや穴が空くことがある。穴の近くで戦わないように、攻撃目標や間合いの設定をこまめに変更したほうがいいだろう。

インターネット4



このエリアの地形

ところどころにヒビハネルが点在する地形となつて
いる。ヒビが穴にかわると、このエリアから出現す
るフルメロの体当たり攻撃をよけにくくなるので、
なるべくヒビから離れて戦おう。

8月6日 金曜日

探索した時間 10時から 19時まで

ナンバーマンに通せんぼされる

ミニゲームのけいさんトリルを解かないと先のエリアに行かせてもらえない。

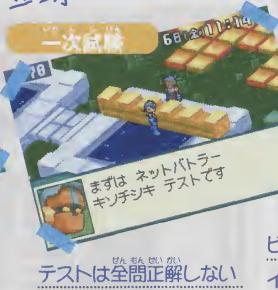
*ミニゲームの攻略はP.026へ

シルバートーナメントに登録しよう

ドリルを解けばインターネット4へ行けます。



受付はインターネット3にあつた。



テストは全門正解しないと合格にならない。

インターネット4 カットキー買って電脳トビラを開けよう

ロックマンは、「カットキーをゲットした！」



インターネット2

カットキーはインターネット4で、ナビがら500セニーで買える。



ヒッグハンマー1は力アントを倒せば手に入るチップだ。



印象に残ったできごと シルバートーナメントに登録したこと

今日は初めて電脳世界にフラグインした日だ。

ナンバーマンが道を通せんぼしていたり、カットキーを使って電脳トビラを開けたり、電脳世界ではいろいろなことが起こる。電脳トビラの先には週末に開催するシルバートーナメントの受付があつたけれど、試験を受けないと登録できない。

隣にある見習いネットバトラーの試験センターでじゅけんひょうをもらつたので、見習いライセンス試験場で試験を受けることに。試験はひたつあって、ひとつ目は電脳世界に関するテストだった。全問正解すると、次はウイルスからバトルチップ、ヒッグハンマー1を手に入れて来て下さいと言われる。たまたま、ガイアントがら手に入れれたヒッグハンマー1があったのでそれを見せた

ら見事合格。試験センターに戻って、トーナメントの登録に必要な見習いライセンスを手に入れた。無事、トーナメントに登録したあと、プラグアウトしたら、メールが来てた。なんでもインターネット3でナビが暴れているらしい。

MEMO

テストの答

問1	問2	問3	問4	問5	問6	問7	問8	問9	問10
3	2	1	3	2	2	3	2	3	3

●インターネット3でナビが暴れているらしい。

8月7日 土曜日

探索した時間 11時から20時まで

シルバートーナメントに出場したけど…

1回戦

2回戦

3回戦



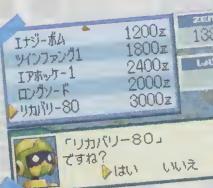
ナビが高い/バステイン
グレヘルで倒すとその
ナビのバトルチップが
手に入る。

ナンバーマンはバスター
ーでホールを壊しながら、
なんとか勝利。

決勝戦でスターマンの
キラキラメテオにやら
れてしまった。

トーナメントは、負けて
しまっても、デリートさ
れないで手に入れたチ
ップはそのまま使える。

負けて悔しかったのでチップを集めろ



ゼニーを貯めればいろいろなチ
ップが貰える。

ミスティーデータ
の中でもチップが
入っているのだ。



ミスティーデータ



ワイルスも高いバステ
ングレヘルで倒すとバト
ルチップが手に入る。

印象に残ったできごと

シルバートーナメントでスターマニに負けたこと

今日は昨日登録したばかりのシルバートーナメントにさっそく出場。週末のトーナメントはプラグインしなくても、PET画面からそのまま出場できるので便利だ。いきなりのトーナメントだつたけど、1回戦と2回戦はロールとナンバーマン、戦い慣れている相手だつたのでなんとか勝てた。しかも、ロールからはバトルチップ、ロール入手。でも、メガクラスチップは1種類1枚しかデッキに入れないので、今のところ使い道はない。ほかのナビを使うときにはデッキに入れることにしよう。決勝戦で戦つたスターマンはあまり見えたことがないナビだつたのでどうやって倒したらいいのかわからず負けてしまった。

シルバートーナメントで負けて悔しかったので、バトルチップを集めることにした。そのため、ワイルスと何度も戦って、高いバステングレヘルで倒せるようにトレーニング。ゼニーも貯まっていくので、ロングソードやリカバリー80といつも強力なチップが貰えて一石二鳥だ。もちろん、マップ上のミスティーデータからもたくさんチップを手に入れた。

MEMO

週末のトーナメントは負けてモデリートされない。

8月8日

探索した時間 12時から20時まで

トーナメントは日曜日も開催!



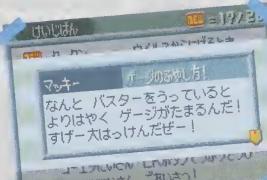
土曜日に優勝できなかつたときは、日曜日にもう一度参加でさるみたいだ。

インターネット4から先に進めない



電脳トビラや障害物がたくさんあって、まだこれ以上先に進めないようだ。

電脳BBSを見つける



電脳BBSには、ウイルスバスティングに役立つ情報が書き込まれているのだ。

インターネット4にはいろいろなウイルスが出現する



奥に行くほど出てくるウイルスの種類が増えるようだ。

印象に残ったできごと

インターネット4から先に進めなかたこと

日曜なので今日もシルバートーナメントは開催されていた。もう一度挑戦できるみたいだけど、まだ早いと思ったので、今日もインターネットの1~4を探索しながら、チップ集めに精を出す。途中、インターネット1で見つけた電脳BBSにはたくさんのネットバトラーたちが書き込んでいた。バスティングに役立つ情報がいろいろ載っていたので、さっそく試してみたら、戦いがすごく楽になった。

インターネット4の先にも行きたがつたけれど、ライセンスやオフィシャルネットバトラーの資格がないと通れない電脳トビラがあってどうしても先に進めない。それにインターネット4にはインターネット1や2にはいながつた

ウイルスもたくさん出現する。どうやらインターネットは奥に行けば行くほどいろいろなウイルスがいるみたいだ。

MEMO

● 土曜日のトーナメントで優勝できなかつた場合は日曜日にもう一度出場できる。

● 電脳BBSの書き込みは、探索が進むと更新されるので、小まめにチェックしておいたほうがいい。

8月9日曜日

探索した時間 10時から 17時まで

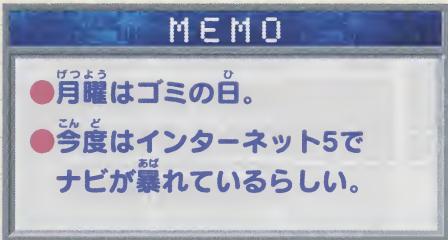


印象に残ったできごと インターネット3でタップマンを倒したこと

もう一度シリバートーナメントに登録しよう
と思って、インターネット3を歩いていたら、
ゴミがたくさん捨てられていた。電脳世界では
月曜がゴミの日になっているみたいだ。どんな
ものが捨てられているのか気になつたので調べ
てみると、無造作に捨てられたデータの中にバ
トルチップが混ざっていた。気分を良くして邊
りを歩いていると、突然タップマンが襲いかか
つてきた。オフィシャルからのメールにあった
暴走ナビってひょっとしてタップマンのこと?
いきなり倒されたのですこし慌てたけれど、バト
ルチップをたくさん集めていたのでなんとか倒
すことができた。

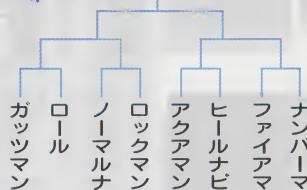
インターネット3にはマークの付いたトビ

ラがあるけれど、このトビラはナンバーマンじ
やないと開けられない。扉の先に水色のミステ
リーデータがあるみたいなので、今度ナンバー
マンを使うときを開けてもらおう。いろいろあ
つて疲れたのでプラグアウトしたら、またナビ
が暴走しているというメールが来ていた。突然
襲われないように気をつけないと。

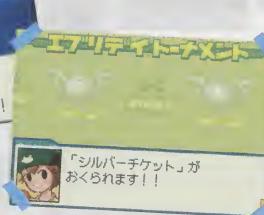


8月10日 火曜日

探索した時間 11時から 15時まで

炎属性のウイルスバ
たくさんいた水属性のチップをデ
ッキにたくさん入れ
ておこう。エブリディートーナメントに
出場してみたトーナメントの組み合わせは毎回ラン
ダムで変わるものだ。

トーナメントで初優勝



印象に残ったできごと

エブリディートーナメントで優勝したこと

今日はインターネット2のワープホールから電気コンロの電腦に行ってきた。電気コンロの电脑にはエブリディートーナメントの会場があるのだ。この日、最初の開催時間はもう過ぎていただけど、1日4回開催されているので午後1時からの回に参加することにした。

エブリディートーナメントでは、対戦相手を倒してもゲットデータがもらえない。そのわりに、シルバートーナメントと違って開催中は優勝するまで何度も参加できるのだ。おかげで挑戦2回目で優勝できた。

優勝するとチップルーレットで挑戦でき、当たったバトルチップがもらえる。ルーレットの中には、この辺りのウイルスやミステリー

ータからは手に入らないチップも入っているので、まだ参加しよう。しかも、シルバーチケットも1枚もらえるのだ。これでインターネット4の電腦トピラを開けられる。

MEMO

●エブリディートーナメントの開催時間

AM 9:00 ~ AM 10:00
PM 1:00 ~ PM 2:00
PM 4:00 ~ PM 5:00
PM 8:00 ~ PM 9:00

●エブリディートーナメントにはゲットデータがない。

8月11日 水曜日

探索した時間 11時から 17時まで

水曜なので水属性の
ウイルスが多かった



サンターホールが必要だ。



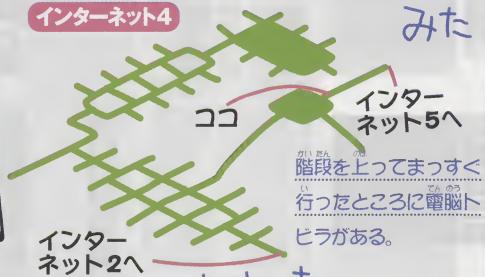
レディーステーだったので
ナビをロールに変更



ナビを変更するには一度フラグアウトしてセーフし
てから、もう一度PETを起動しないといけない。

シレバーチケットを使って
みた

インターネット4



カットキーを
もう一個買うはめに…



ロックマンが開けたトピラ
が閉まっていたのだ。

印象に残ったできごと ロールで買いたい物をしたこと

昨日手に入れたシレバーチケットを使って、
インターネット4にある電腦トピラを開けに行
く。でもトピラを開けたあと、今日がレディ
ーステーだったことを思いだしたので、買いたい
をしてから先に進むことにした。フラグアウト
してセーブしてからPETを再起動し、ナビ選
択画面でロールを選択。レディーステーで得を
するのはロールだけなのだ。

電気コンロの電腦で買いたい物をしたら、インタ
ーネット3に行こうとすると、電腦トピラが閉
まっていたので、ロックマンのときと同じノー
マルナビからカットキーを買ってトピラを開け
る。キーアイテムはナビ同士で共有できない
みたいだ。

買いたい物はエネミーサーチヤリカバー80が
半額に近い値段で買えたので大満足。買いたい物は
今後もこの方法でしようと思う。明日はこのチ
ップを持ってインターネット5を探索しよう。

MEMO

●水曜はレディーステーなので、
店で安く買いたい物ができる。限定
商品が売られる店もあるようだ。

●チップフォルダ内のバトルチ
ップとキーアイテムはナビ同
士で共有できない。

8月12日木曜日

探索した時間 11時から 15時まで

今日はキルブーばっかり



木曜は木属性の
ウイルスが出やすい。
今いるエリアだとキルブー
ばっかりだ。

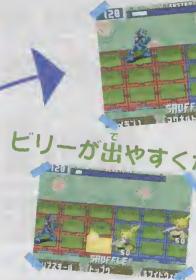
インターネット4の
電腦トビラも閉まっていた

シルバーチケットで開けたトビラは
プラグアウトすると閉まるのをす
きがかり忘れていた。

エネミーサーチでねらった
チップをゲット

昨日買っておいたエネミー
サーチを試してみた。

ビリーに会つたら…



ビリーが出やすくなる

バトル後に
エネミーサーチを使う

サンダーボール1が
欲しかったので、ビ
リーをねらつた。



印象に残ったできごと ビリーからサンダーボールを手に入れたこと

昨日、シルバーチケットで開けた電腦トビラ
の向こうへ行きたかったので、ナビをロックマ
ンに戻してインターネット4に行く。ところが、
開けたはずのトビラがまだ閉まっている。そう
いえば、プラグアウトしたらトビラが閉まっ
ちゃうんだつけ。 シルバーチケットは1回しか使
えないから、またエブリティーナメントで優
勝しないといけないみたいだ。

気を取り直して、昨日電気コンロの電腦で買
つたエネミーサーチを試してみることにする。
敵を追撃して麻痺させるサンダーボール1がも
つと欲しかったので、ねらいはビリーだ。ビリ
ーを1回倒したらエネミーサーチを使ってエリ
ア内を歩けば、ビリーが何度も出現するので、

簡単にサンダーボール1が手に入る。今度はま
だチップを手に入れたことがないウイルスで試
してみよう。エリアを移動するとエネミーサ
ーチの効果がなくなるので、使いどころに気をつ
けないといけない。

MEMO

- チケットで開けたトビラはプラグアウトすると閉まる。
- エネミーサーチは、同じエリア内でも、一定の距離を移動すると効果が切れる。

8月13日 金曜日

探索した時間 13時から 19時まで

野試合でバトルのトレーニングだ!



金曜日はインターネット中で野試合が行なわれている。

タップマンV3に襲われた



見た目はタップマンと同じだけ
と、HPがものすごく高かつた
ので、慌てて逃げ出したよ。

もっと強くなるまでは、無理
に戦わないほうがいいよ。



VSヒールナビ
対戦相手はノーマルナビとヒールナビが中心。でも、場所によってナビたちのHPが違うみたいだ。

ウイルスも出現
対戦相手の中には、自分で育てたウイルスを戦わせるナビもいる。



印象に残ったできごと インターネット3でタップマンV3に襲われたこと

今日のインターネットにはナビがいつもより大勢いる。金曜日は野試合の日なので、週末のトーナメントに向けてあちこちでバトルが行なわれているのだ。ロックマンも明日のシルバートーナメントに向けてトレーニングしておこう。

対戦相手のほとんどはノーマルナビとヒールナビだが、相手によってHPが違うので、気をつけなければいけない。中には自分では戦わずに、ウイルスを呼び出して戦うナビもいるみたいだ。トーナメント同様、負けてもテリートされないので、安心して何度も戦える。

いろいろなナビと戦いたくてエリアを回っていたら、インターネット3で突然タップマンに襲われた。この間倒したタップマンだが、今日

はどうも様子が違う。HPがとても高く、タップマンV3と名乗っていたのだ。危険な予感がしたので慌てて逃げ出しだけど。これからはインターネット3を通るときは、回復とバトルの準備をしておいたほうがよさそうだ。

MEMO

- 野試合はインターネット中で行なわれている。
- 暴走ナビを倒すと、倒したエリアでそのナビのV3と遭遇するようになる。

8月14日 土曜日

探索した時間 10時から 15時まで

シルバートーナメントで優勝!

シルバートーナメント
CHAMPIONけっしうせん!!
ロックマンVSスタークマン
バトルオペレーションセットイン決勝の相手はまたスタークマンだつだけ
ど、先週戦つて攻撃方法がわかつて
いたので今度は勝ちだつた。

チップルーレット

しようひんは
バルカン2でした!
うーん、まだまだったかな!

ルーレットにはほとんどのスタンダードチップが島まれているらしい。

スターマンから手に入れたのは、リュウセイゲンのチップ。

キラキラメテオとスターアローのコンボをかわすなんてやるね。

Sライセンスを入手した



ぞういします!!

優勝賞品のSライセンス。これでいつでもインターネット5回にけるようになつた。

印象に残ったできごと

シルバートーナメントで優勝したこと

土曜日になつたのでさっそくシルバートーナメントに出場した。先週は決勝戦で負けてしまつたけど、今度はチップをたくさん集めたので負けるわけにはいかない。順調に勝ち進んでいくと、決勝の相手は先週と同じスタークマン。彼はこのトーナメントの優勝候補の常連だ。先週戦つたときに攻撃方法をだいいたい覚えていたので、今度はうまくかわすことができた。弓を構えた瞬間にチップ攻撃を当ててカウンターもとれ、高いバッティングレベルで倒せたので、ゲットデータでリュウセイゲンというチップがもらえた。スタークマンというバトルチップはないみたいだ。

ここでも優勝するとチップルーレットに挑

戦できる。ルーレットの中身は、電気コンロの電脳で開催されていたエブリティーナメントと同じで、全部で190枚あるスタンダードチップのうち、186枚が入っているそうだ。さらに、シルバートーナメントで優勝するのは初めてだつたので、チップルーレットだけでなくSライセンスも入手できたのだつた。

MEMO

優勝賞品はほとんどのスタンダードチップが入ったチップルーレットとSライセンス。

8月15日

から

8月21日

日の間に探索したエリア

→P.100~P.106

インターネット5



インターネット4へ

→P.084

8月17日(火) → P.102

スパークマンをデリート

このエリアの地形



草が生えている場所があるので、炎属性の敵と戦うときは草むらの上に置き物を置いたり、穴を空けておくといい。このエリアから登場するララバッバは敵を無敵状態にするので、早めに倒そう。

インターネット6



このエリアの地形

一面草むらに覆われたエリア。マルモコが初登場するので、ハルカソガクラックアウトを用意しておこう。火曜日は序盤からガル-EXが出てくるので、探索するのはほかの曜日がオススメだ。

S サブチップショウニン

商品名	価格	値引価格 (レイースターのみ)
アントラップ	1000Z	600Z
フルエネルギー	3000Z	1800Z
オープロック	4000Z	2400Z

インターネット7

ゴールドチケットか
Gライセンスが必要
※入手方法はP.103、106を参照

Gライセンスが必要
※入手方法はP.106を参照



8月17日(火) → P.102
ビデオマンをデリート

このエリアの地形

このエリアからダーマとケイラーグが初登場する。
地形はノーマルなので、ダブルクラックやトリプルクラックで敵のエリアに穴を空けて、ダーマのエアホッケーをシャットアウトしよう。

インターネット8

☆ デスマッチ1

8月19日(木) → P.104
ゴウカクデータ(A~C)を入手

☆ ジャンクマンV3
(土曜日)

8月20日(金) → P.105
ゴールドトーナメントに登録

☆ 3000ゼニー



5 ネットショウニン

商品名	価格	値引価格
カラーポイント	2800	1600
フウジンラケット	4500	2700
ハイキヤノン	4800	2800
バリア100	6000	3600
トルネード	7800	4600
スーパーバルカン	10000	6000
ブラックボム	-	7900

このエリアの地形



足場が凍つていており、穴が空いていたり、とにかく動きにくいエリア。ただでさえよけにくいケイラーグのワイドショットが、さらに危険になるので、メットガードを用意して攻撃をはね返そう。

おもちゃバコの電脳

このエリアの地形

エリアの半分が凍っている。氷パネルに穴を空けておくとメットールEXやターマの攻撃がよけやすい。

★ ガンデルソル1

★ ナンバーマン

インターネット5へ

→P.094

★ さんのう 電脳きのみ

★ らいじんぞう



ゴルフじょうの電脳1



このエリアの地形

草地にアリシゴクが発生している。アリシゴクにはまつた敵は、ヒット数2倍のトルネードで倒そう。

ゴルフじょうの電脳2



S) サブチップショウニン (レディースデー以外)

商品名	価格
ミニエネルギー	100Z
エネミーサーチ	6000Z
シノビグッショ	300Z

ゴルフじょうの電脳3

★ らいじんぞう

★ シャドーマン



S) サブチップショウニン (レディースデーのみ)

商品名	価格
フルエネルギー	1800Z
エネミーサーチ	3600Z
オープンロック	2400Z

5 ネットショウニン

商品名	価格	値引価格
メガキヤノン	6200Z	3700Z
カワリミ	8300Z	4900Z
バグシユウセイ	9000Z	5400Z
バリアブルソード	-	10500Z

商品名	価格	値引価格
メガエナジーボム	6500Z	3900Z
スチールバニッシュ	8800Z	5200Z
ホーリードリーム	58000Z	34800Z

じどうしゃの電脳1

3300ゼニー

インターネット7へ
→P.096

じどうしゃの電脳2

ガッツマン 電脳きのみ

らいじんそう

ガンデルソル2

このエリアの地形

自分のエリアと敵のエリアに1カ所ずつ穴が空いて
いる。この穴は時間が経つても元に戻らない。

こわれたラジオの電脳

このエリアの地形

一面がヒビバネルなので、ゲイラーカのワイドショットをよくやすくするためバネルリターンを使おう。

スター・マン

電脳きのみ

らいじんそう

インターネット8へ

→P.097

オープンロック

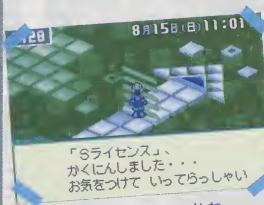
チップトレーダーで手に入るチップ

NO.	チップ名	NO.	チップ名	NO.	チップ名	NO.	チップ名
レア度1	69 ブーメラン1	118	バネルスチール	97	スイコミ	42	トルネード
1 キヤノン	72 サイドバンブー1	119	エリースチール	98	オウエンカ	45	エナジーボム
5 バルカン1	79 モコラッシュ1	148	アタック+10	99	ディスクコード	47	ホウガン
9 ヒートショット	87 ビッグハンマー1	101	サイレンス	112	リカバリ-80	56	ロングソード
12 パブルショット	95 ストーンキューブ	2	ハイキャノン	113	リカバリ-120	66	カウンター1
15 サンダーボール1	103 メットガード1	4	エアシユート	123	バネルリターン	93	カウントボム
18 ワイドショット1	106 クラックアウト	6	バルカン2	129	ブラインド	121	スチールバニッシュ
21 フレイムライン1	107 ダブルクラック	8	スフレッドガン	131	ホーリーバネル	124	テスマッチ1
39 マグポルト1	108 トリブルクラック	27	ブリザード	135	パリア	133	インビジブル
44 ミニボム	109 リカバリ-10	31	サンディング	146	コピーダーメージ		
51 バウンドノート1	110 リカバリ-30	52	バウンドノート2	147	ライフシングクロ		
54 ソード	111 リカバリ-50	55	ワイドソード	150	カラーポイント		
63 エアホッケー1	117 リペアー	96	トップウ				

8月15日曜日

探索した時間 10時から 14時まで

インターネット5へ突入



Sライセンスがあれば、何度も岩を壊して岩を壊してもらえた。

ガッツマンに岩を壊してもらった



力仕事をまかせるでガッツ。



シリバーチケットは取り直した。

草がたくさん生えている



草むらは炎属性の攻撃が当たると、ノーマルパネルになってしまう。



ナビをロックマンに戻しても岩が復活することはない。

印象に残ったできごと ガッツマンに岩を壊してもらったこと

Sライセンスを手に入れたのでさっそくインターネット5へ突入。今度は途中でプラグアウトしても大丈夫だ。インターネット5にはそこらに草が生えていたので、感力が2倍になる炎属性のチップを中心に戦う。インターネットは場所によつて地形が変わるので、地形に合わせた戦いがたを考へないといけない。

探索中に道をふさいでいる大きな岩を見発見。インターネット1にもあつたけど、今は岩の向こうはワープホールがあるので、なんとかして岩を避けないところだ。そこで、ロールのときと同じ手順でナビをガッツマンに変更。でも、ガッツマンはSライセンスを持っていないので、そのままではインターネット5に入れない。そこで、エフ

リデイトナメントで優勝してシリバーチケットをもらってから、ようやく岩を壊すことに成功。シリバーチケットはこういうときによても便利なのだ。ナビをロックマンに戻して無事におもちゃハコの电脑へたどりつけた。

MEMO

- Sライセンスがあれば自由にインターネット5へ行ける。
- シリバーチケットは道をふさぐ障害物をどかすときに便利。



8月16日月曜日

探索した時間 12時から 19時まで

ゴルフしようの電脳へ行く



インターネット6にあるトピラをナンバーマンに開けてもらえば、すぐに行ける。

メタルマンが道を通してくれません



メタルシーコーティングには何度も挑戦できる。

といてくれないとインターネット7へ行けない。

金色のプログラム君に会ったけど…



HPの床の色を変えてくれる。色は4種類から選べる。



オレをうまくオペレートしな！

印象に残ったできごと

金のプログラム君に会ったこと

今日はインターネット5の先にあるインターネット6まで足を伸ばすことにして。今回はワープホールに続く道を?マークの付いたトピラがふさいでいたので、ガツツマンのときと同じようにナンバーマンにトピラを開けてもらう。

ワープホールの先にはゴルフしようの電脳がある、そこには金のプログラムくんがいた。バトルチップゲート専用チップを使いきっていたので話しかけたら、HPの床の色を変えてみないかと言われてしまった。インターネットにいる金のプログラムくんはバトルチップゲート専用チップの使用回数を回復してくれるのだが、電脳の中にいる金のプログラムくんは違うみたいだ。

さらに先に行こうとしたけれど、道の真ん中

にメタルマがいて通れない。ミニゲームのメタルシーコーティングをクリアしないと通過してくれないので。何度も挑戦してなんとかクリアしたけど、時間がかかってしまったのでインターネット7を探索するのは明日にしよう。

MEMO

● 電脳にいる金のプログラムくんは、自分のHPの模様を変えてくれる。

● 通せんぽナビのミニゲームは何度も挑戦できる。

8月17日 火曜日

探索した時間 12時から 18時まで

バトルチップゲートでサンダーマンが
使えるようになる

電流が流れている
場所もへっちゃらだ

ようやく出番が
来たか



インターネット5でスパークマン、
インターネット7でビデオマンを
倒した

上に進む階段の
左の道を歩いて
いたら、突然襲
いが加ってき
た。



インターネット7
で電流が道を引さ
れている。



ビデオマンはエリ
アの左端で暴走し
ていた。

印象に残ったできごと

スパークマンとビデオマンを倒したこと

今日はオペレーションバトルスターを買
いに行っていたので、午後から探索を始めた。
サンダーマンのテックを買ったので、さっそく
ナビデータチップを使ってみる。ナビ選択画面
でチップをスロットインすると、サンダーマン
が使えるようになるのだ。インターネット7には電流で進めないところがあるけれど、サン
ダーマンのおかげで通れるようになった。

ナビをロックマンに戻して探索を続けていた
と、インターネット5でスパークマンに襲われる
。なんとか倒したあと、HPが少なくなつて
いたのでいったんプラグアウトしたら、メール
が来ていた。そういうえば、前にタップマンを倒
したときも同じようにプラグアウトしたあとメ

ールが来ていたな。メールには、今度はイン
ターネット7でナビが暴れないと書かれてい
た。行ってみると暴れていたのはビデオマン
。倒してプラグアウトすると、さらにメールが来
ていた。ボクが暴走ナビを倒したことがわかつ
たみたいだ。それはいいけど、またナビが暴れ
ているんだって。もういい加減にしてほしい。

MEMO

- ナビデータチップを使うと
使えるナビが増やせる。
- 今度はインターネット9で
ナビが暴れているみたい。

8月18日 水曜日

探索した時間 10時から 17時まで

レアチップをゲットした



今度はウインドマンが通せんぼ



手に入れたのは緑色のミステリーチップからだつた。

チップトレーダーを発見!



こわれたラジオの電腦

チップを3枚入ると、ランダムでチップが1枚手に入る。

ウインドマンのHPを上げると同じミニゲームだ。



同じエリアにエブリティーナメントの会場もある。

印象に残ったできごと

レアチップやチップトレーダーを見つけたこと

インターネット7を探索していたら、緑色のミステリーデータの中からハヤブサギリ2を見つけた。今まで手に入れたことがないチップだったので調べてみると、どうやらこのエリアでは水曜日にしか手に入らないチップのようだ。しかも、ほかのエリアにも特定の曜日でしか手に入らないチップがあるみたいだ。

今日はチップトレーダーも見つけたので、新しいチップがたくさん手に入つた。チップトレーダーのあるこわれたラジオの電腦の入口の手前では、ウインドマンが通せんぼしているけど、タイミングに合わせてボタンを押すだけの簡単なミニゲームをクリアするだけで通してくれるでの問題なし。

こわれたラジオの電腦ではエブリティーナメントも開催されていて、優勝したらゴールドチケットがもらえた。インターネット7にはGライセンスが必要な電腦トビラがあるけど、そのトビラはゴールドチケットでは開けられないみたい。ガッカリ。

MEMO

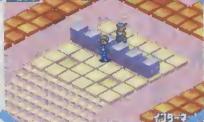
● 特定の曜日限定で、緑のミステリーデータから手に入るチップがある。

8月19日木曜日

探索した時間 12時から 15時まで

ゴールドトーナメントの実力測定テストを受ける

試験官 インターネット8へ
受付



受付はインターネット8
の真ん中にある。

・ワザのマジュツシペルツ



バスティングレベルの高さが要
求される。

・ハヤブサのゲン



ウイルスバギングのスピード
が重複となる。



・タナボタのジユン
バトルチップを手に入れる
運が試される。

バグのかけらが
ないと登録できな
い。



バグのかけらを
集めて、モード
度来なければ
けない。

印象に残ったできごと

ゴールドトーナメントの実力測定テストを受けたこと

インターネット8にはゴールドトーナメントの受付があって、登録するには実力をかかるテストを受けなければいけない。

最初の試験官はハヤブサのゲン。30秒以内にウエザース2体とガイアントEXをデリートすれば合格だ。どちらも攻撃が当たらない時間があるので、動きをよく見て攻撃力の高いチップで確実に倒すことを心がけた。

2番目の試験官はワザのマジュツシ、ペルツ。バギングレベル8以上でバトルに勝利すれば合格。ワイドショットでボルケルギアEXをダブルデリートすれば簡単だ。

最後の試験官はタナボタのジユン。ウイルスをデリートして、バトルチップを手に入れるこ

とが合格の条件だ。この試験だけは何度も挑戦してようやく合格できた。どうやらネットバ

トラーとしての運が足りないみたいだ。
試験には合格したけれどトーナメントの登録料がバグのかけら20コ。バグのかけらは17
コしか持つてなかつたので、登録できなかつた
のだ。バグのかけらを集めて出直そう。

MEMO

- ネットバトラーにはスピードとテクニックと運が必要。
- トーナメントの登録料はバグのかけら20コ。

8月20日 金曜日

探索した時間 11時から 19時まで

の野試合で「バグ」のかけらが集められる



トーナメントの掛け持ちはできない…



バグのかけらが20コ集まつたので、ゴールドトーナメントに登録できました。

電気属性のウイルスに手こすりました



の野試合が行なわれる金曜日は、電気属性のウイルスと出会うことが多い。



シルバートーナメントにも登録しようと思ったけど、それはできないみたい。

印象に残ったできごと ゴールドトーナメントに登録したこと

昨日、バグのかけらが足りなくてゴールドトーナメントに登録できなかつたので、今日はバグのかけらを集めることにする。バグのかけらはバステイニングレベルSでバトルに勝つと手に入れる。最初はウイルス相手に戦つていけれど、電気属性のマグネットやビリーに有効な木属性のチップを持っていなくて、なかなかSが出せない。そこで、野試合をしているほかのナビたちと戦つてみることに。それでもなかなかSは出せなかつたけれど、インターネット8にいるHP300のノーマルナビと戦つたとき、ついにバステイニングレベルSを達成。相手がナビだつたのでバグのかけらが3コ手に入り、登録に必要なバグのかけら20コがそろつたのだ。

無事ゴールドトーナメントに登録したあと、せっかく週末になるのでシルバートーナメントにも出場しようと思つて、インターネット3に行つたのだが、受け付けてもらえない。週末に開催されるトーナメントの掛け持ちはできないようだ。残念。

MEMO

1体のナビで、週末のトーナメントに掛け持ちで出場することはできない。

8月21日 土曜日

探索した時間 10時から 18時まで



印象に残ったできごと ゴールドトーナメントで優勝したこと

昨日締め切り間際にエントリーできたゴールトーナメントにさっそく出場。参加しているナビはこれまでのトーナメントにはいなかつた強敵ばかりだったけど、なんとか優勝。特に強かつたのはシャドーマン。苦戦したけど普段めつたにトーナメントに出ないらしいので、戦えてうれしかった。ゴールドトーナメントのチップルレットにはスタンダードチップだけでなく、メガクラスチップも入っているので、まだ参加したい。

トーナメントが終わつたあとは、手に入れたGライセンスをさっそく使おうと思つたけれど、次のエリアに進む道がなかなか見つからなくて苦労した。さんさん歩き回って、インターネ

ット5からインターネット7へ行く道があることに気がつく。そこを通ってインターネット9へ入っただけど、遅くなってしまったので近くにあつたバグのかけらこうがんを立ち寄つただけですぐにフラグアウトした。今日の探索はここまでにしておこう。

MEMO

● ゴールドトーナメントの優勝賞品はGライセンスとメガクラスチップ入りのチップルレット

8 月 22

にち
日から

8 月 26

にち あいだ たん さく
日の間に探索したエリア

→P.113~P.115

インターネット

8月22日(日)→P.113

バーナーマンをデリート

くさかりきの電脳へ

→ P.128

インターネット10へ

SP

V2

1

インターネット11へ

SP

1

1

G

インターネットへ

→ P.096

8月26日(木) → P.115

このエリアの地形



足場が鉄でできている場所が散多く見られる。メタ
ルハネルには穴を空けられていて、ボムボーイの
進路をふさぐときは、クラックアウトではなくスト
ーンキューブを使わないといけない。

5 バク"のかけらの交換屋

商品名	個数
バグボム	20コ
バットメディシン	25コ
ノイズストーム	32コ
バグチェーン	44コ
カースオブバグ	70コ
バグチャージ	80コ
ブラックバリア	100コ

インターネット10

トイレの電脳1へ
→P.111

8月26日(木) → P.115
ブラックワクス兄弟の弟を倒す

8月23日(月) → P.113
ケンドーマンをデリート

ウッドマンV3
(木曜日)

インターネット12(a)へ
→P.110

インターネット12(b)へ
→P.110

電脳きのみ

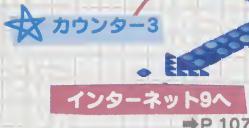
らいじんぞう



ファイアマン



カウンター3



インターネット9へ
→P.107

ナイトマン



フルエネルギー

7000ゼニー

このエリアの地形



草むらやヒビ割れが点在する荒れ果てたエリア。ターマEXやマルモコEXは穴が空いていたほうが倒しやすいので、ヒビバネルが穴バネルに変わってから、元に戻る前に倒してしまおう。

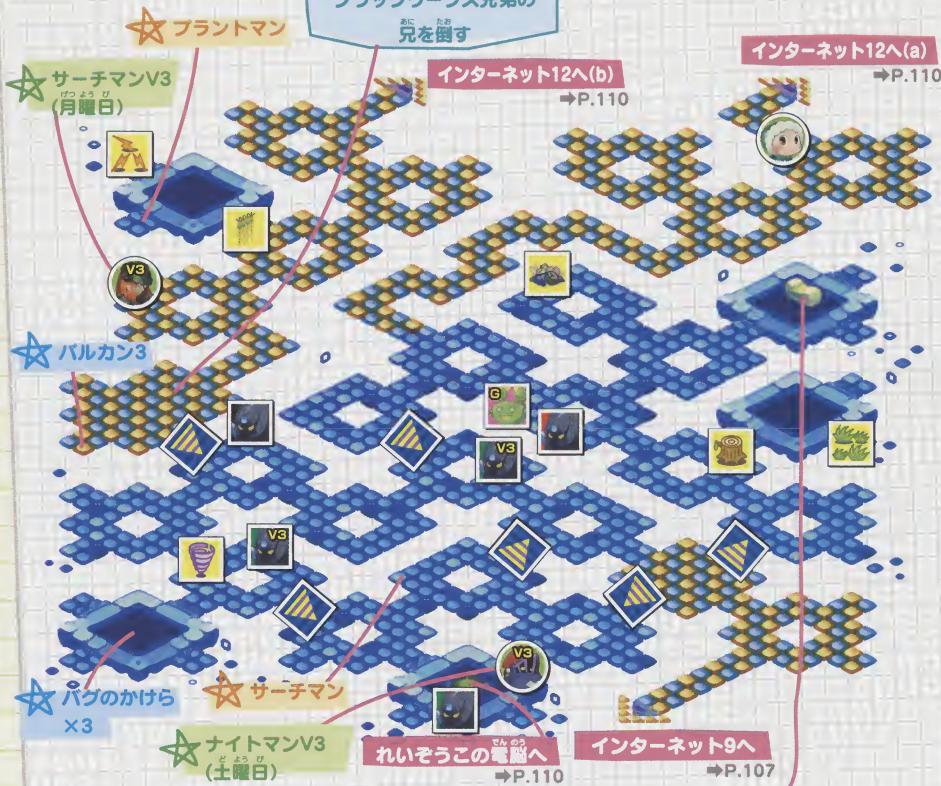
インターネット11

8月26日(木) → P.115

ブラックワークス兄弟の
兄を囮す

インターネット12へ(a) → P.110

インターネット12へ(b) → P.110



このエリアの地形

自分のエリアと敵のエリアに1カ所ずつ穴が空いて
いる。穴の空いていない列で戦えるように、攻撃目
標と間合いを設定しておくと戦いやすい。

5) ネットショウニン

商品名	価格	値引価格
ローラアロー1	3800Z	2200Z
ガツツパンチ1	4600Z	2700Z
ハヤブサギリ1	6000Z	3600Z
ナンバーボール1	6800Z	4000Z
イアイフォーム	7200Z	4300Z
オジソウサン	9800Z	5800Z
ファイナルガン	—	40000Z

インターネット12

★ナンバーマン

8月26日(木) → P.123
ロックを解除する

8月27日(金) → P.122

オフィシャルトーナメントに登録

インターネット
10へ(b)
→P.108

A

インターネット10へ(a)
→P.108

★ガンデルソル3

インターネット11へ(b)
→P.109インターネット11へ(a)
→P.109

このエリアの地形

足場のほとんどが鉄でできている。サーキラーアー
モスといった個性的な特徴を持つたウイルスが初
登場するので、敵のエリアや自分のエリアに罠を仕
掛けるバトルチップを用意しておくと便利だ。

れいぞうこの電脳

★らいじんそう

★アクアマン

★電脳きのみ

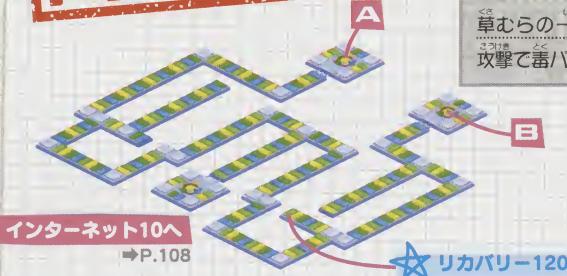
インターネット11へ
→P.111

★ホウガンモード

このエリアの地形

あたり一面凧りついた場所で戦う。攻撃力が2倍に
なるサンダーボールやマウボルトを用意しておこう。

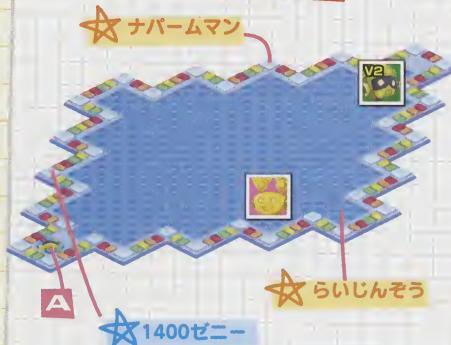
トイレの電脳1



このエリアの地形

草むらの一部に毒が発生している。エレンフラの攻撃で毒ハネルが増えていくので、すぐに倒そう。

トイレの電脳2



トイレの電脳3



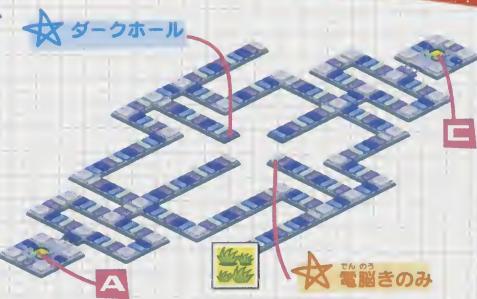
■チップトレーダースペシャルで手に入るチップ

NO.	チップ名	NO.	チップ名	NO.	チップ名	NO.	チップ名	NO.	チップ名
レア度1		106	クラックアウト	28	ヒートフレス	123	パネルリターン	66	カウンター1
1 キャノン	107 ダブルクラック	31	サンドリング	129	ブラインド	67	カウンター2	5 バルカン1	108 トリブルクラック
5 バルカン1	109 リカバー10	33	ツインファング2	131	ホーリーパネル	114	リカバー150	9 ヒートショット	110 リカバー30
12 バブルショット	111 リカバー50	52	バウンドノート2	146	コピーダメージ	124	デスマッチ1	15 サンダーボール1	117 リペアー
18 ワイドショット1	21 フレイムライン1	55	ワイドソード	147	ライシンクロ	125	デスマッチ2	21 フレイムライン1	118 パネルスチール
32 ツインファング1	32 エリースチール	64	エアホッケー2	150	カラーポイント	127	ヘビーゲージ	39 マグボルト1	119 アタック+10
44 ミニボム	レア度2	70	ブーメラン2	173	サイドバンパー2	128	クイックゲージ	51 バウンドノート1	2 ハイキャノン
51 バウンドノート1	54 ソード	73	ホワイトウェブ2	25	ガンデルソル2	130	スーパーキタカゼ	63 エアホッケー1	4 エアシュート
63 エアホッkee1	69 ブーメラン1	83	サークルガン2	29	エレキショック	133	インビジブル	72 サイドバンパー1	8 スプレッドガン
72 サイドバンパー1	76 ホワイトウェブ1	88	ビッグハンマー2	30	ウッディパウダー	134	ユカシタ	77 バブルブイ	10 ヒートブイ
76 ホワイトウェブ1	79 モカラッシュ1	91	ボイーズボム2	35	エレメントフレア	136	バリア100	82 サークルガン1	19 ワイドショット2
79 モカラッシュ1	82 サークルガン1	96	トップ	36	エレメントアイス	149	ナビ+20	87 ビッグハンマー1	22 フレイムライン2
82 サークルガン1	87 ビッグハンマー1	97	ノイストーム	42	トルネード	レア度4		90 ボイーズボム1	24 ガンデルソル1
87 ビッグハンマー1	95 ストーンキューブ	45	エナジーボム	46	メガエナジーボム			90 ボイーズボム1	27 ブリザード
95 ストーンキューブ	103 メットガード1	47	ブラックボム	48	ブラックボム			104 メットガード2	112 リカバー80
		50	ハウガン	49	カンケツセン			59	カスタムソード
		56	バグボム	57	ワイドブレード			61	イアイフォーム
		59	ロングソード	58	ロングブレード			75	パンブーランス
		60	カモンスネーク	62	フュージンラケット			85	カモンスネーク

こうじょうの電脳1



こうじょうの電脳2



こうじょうの電脳3



このエリアの地形

すべての足場が鉄でできている。ホームボーイとマルモコの進路をジャマするストーンキューブは必須だ。

こうじょうの電脳4



このエリアの地形

自分も敵もノーマルパネルの上で戦う。エレンフラ
3の攻撃属性は炎になっている。

インターネット12へ
→P.110

8月22日 日曜日

探索した時間 10時から 12時まで



印象に残ったできごと

インターネット9でバーナーマンを倒したこと
午前中インターネット9を探索していたら、バーナーマンに震われたけど、水属性のチップを使って簡単に倒す。探索を進めてインターネット10からトイレの電脳に移動したら、そこでチップトレーダースペシャルを発見した。

MEMO

- チップトレーダースペシャルはチップを10枚使う。
- 今度はインターネット10でナビが暴れているらしい。

8月23日 月曜日

探索した時間 14時から 18時まで



印象に残ったできごと

インターネット10でケンドーマンを倒したこと
今日はインターネット10でケンドーマンを倒したあと、インターネット12へ続く道をひさぐサーチマンのテストミッションを受ける。ミッションを受けると、インターネット1まで戻らなければいけないので、とても大変だった。

MEMO

- 今度はインターネット12でナビが暴れているらしい。
- テストミッションを受けるときは、途中でプラグアウトしてはいけない。

8月24日火曜日

探索した時間 13時から 15時まで

V3ナビと戦う

120 8月24日 08:00

おい、おまえ、オレヒバトルしやがれ！！

ナビによって出現する曜日や場所が変わらるようだ。

HI 13666 01830 00

クリア

途中でアイスマンの依頼をクリアしなければいけない。

印象に残ったできごと

ナパームマンV3と戦ったこと

今日はインターネット11からインターネット12へ行く。ナパームマンが立っていたので、話しかけるとバトルに誘われた。この間のトーナメントでロックマンに負けたのが誘つた理由みたいだ。そうとう鍛えたみたいで、前に戦ったときより強くなっていた。

MEMO

- トーナメントでナビを倒すと、そのナビのV3が特定の曜日にマップ上に現れる。

8月25日水曜日

探索した時間 11時から 15時まで

コールドマンをデリート成功

288 CUSTOM

マーティン君の「ワードリ」、ワードリ君

パネルに穴を空けておけばそれほど悪くない。

オフィシャルトーナメントに誘われる

コールドマンを倒してフラグアウトすると、メールで誘われる。

オフィシャル
タイトル: トーナメントのきそい
こちらは、オフィシャルセンターです

印象に残ったできごと

インターネット12でコールドマンを倒したこと

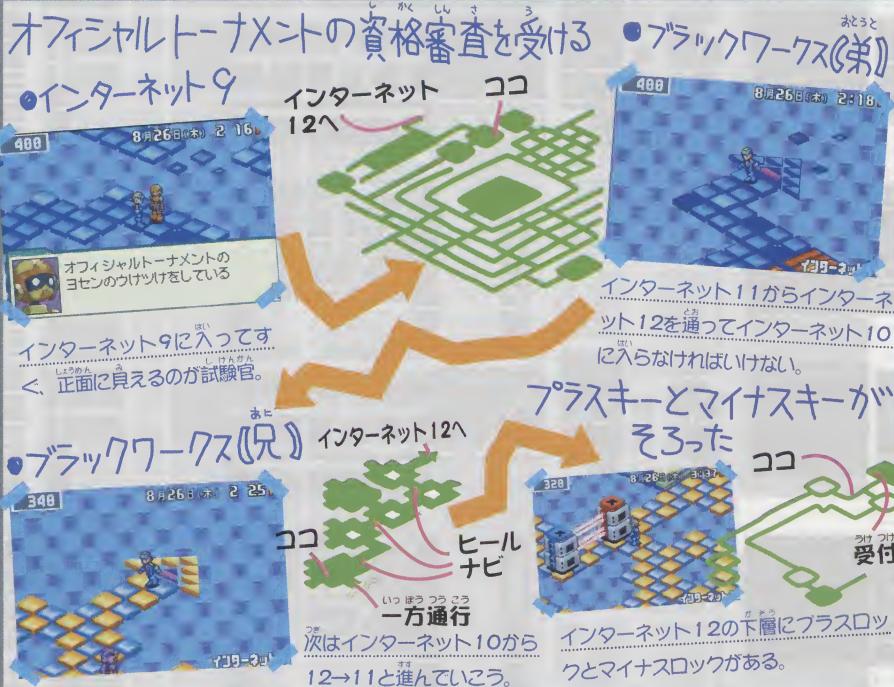
今日は、インターネット12で暴走していたコールドマンを倒す。そのあと、いつものようにプラグアウトすると、オフィシャルトーナメントへの誘いのメールが来ていた。トーナメントに参加するにはインターネット9にいる試験官に話しかければいいみたいだ。

MEMO

- 6体の暴走ナビをすべて倒すと、オフィシャルトーナメントに誘われる。

8月26日 木曜日

探索した時間 10時から 18時まで



印象に残ったできごと

「ブラックワークス兄弟を倒したこと

昨日、メールでオフィシャルトーナメントに誘われたので、さっそくインターネット9にいる試験官のところへ行く。でも、受付に行くためのカギが盗まれちゃつたんだって。仕方がないので、カギを盗んだブラックワークス兄弟から、カギをとり返しに行くことに。まず、インターネット10にいる弟を倒す。インターネット10～12は道が複雑でいつたんほかのエリアを回らないとたどり着けない場所があるので、見つけるのが大変だった。弟を倒したら、来た道を戻らずに、違う道からインターネット12に移動して、インターネット11に行く。そこでは、ブラックワークス一味が待ちがまえていた。3回のバトルに勝利して最後に兄を倒

すと、ようやく盗まれていたマイナスキーを取り返すことができた。
マイナスキーを持って試験官のところに戻ると、プラスキーをもらえた。これでようやくオフィシャルトーナメントの受付に行ける。

MEMO

● インターネット12の下層にあるプラスロックとマイナスロックの先に、オフィシャルトーナメントの受付がある。

8月27日

から

8月29日

に

日の間に探索したエリア

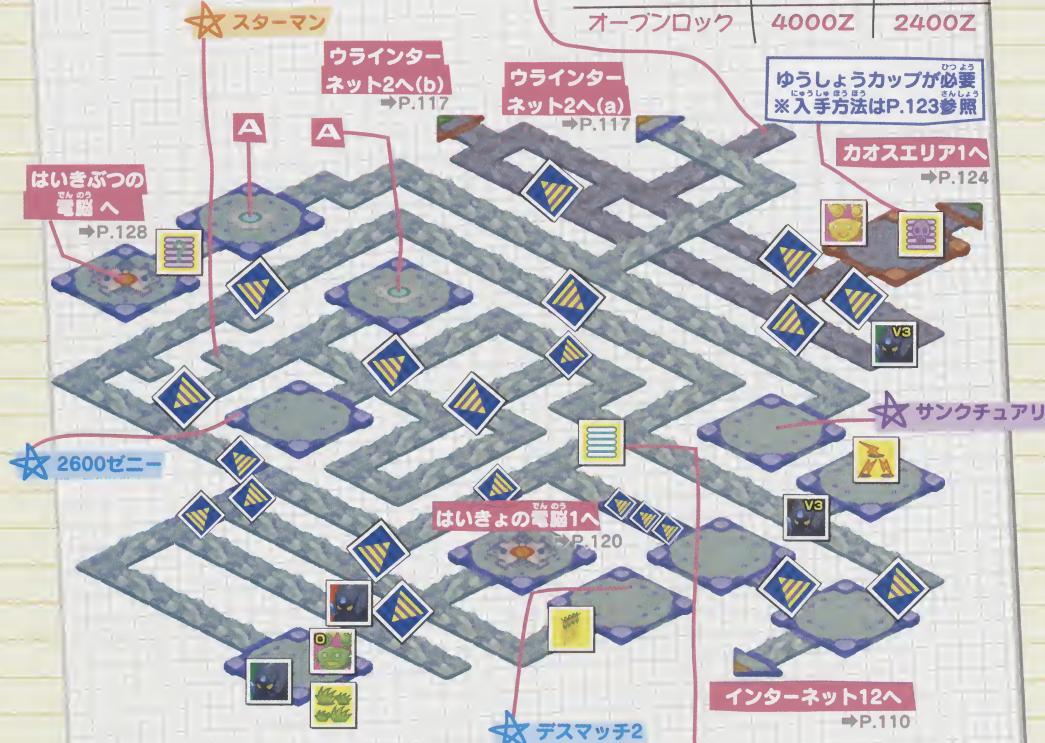
→P.122~P.123

ウラインターネット1

⑤ サブチップショウニン

商品名	価格	値引価格 (レディースデーのみ)
フルエネルギー	3000Z	1800Z
エネミーサーチ	6000Z	3600Z
オープンロック	4000Z	2400Z

ゆうしうカップが必要
※入手方法はP.123参照



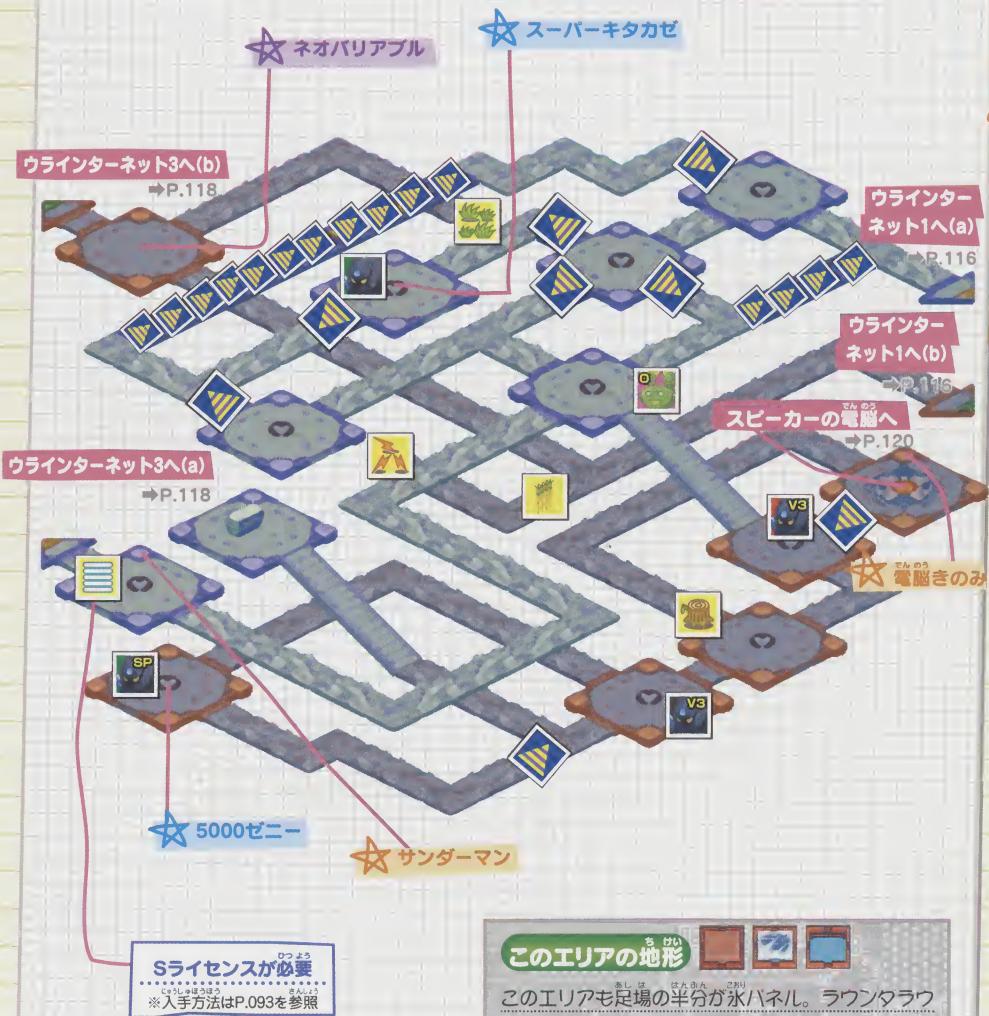
このエリアの地形



エリアの約半分が凧ひついでいる。このエリアから出
現する敵が大幅に強くなるので、危なくなつたら無理
をしないでいったん表の世界に戻ることも大切だ。

シェードマンをデリートすると開く

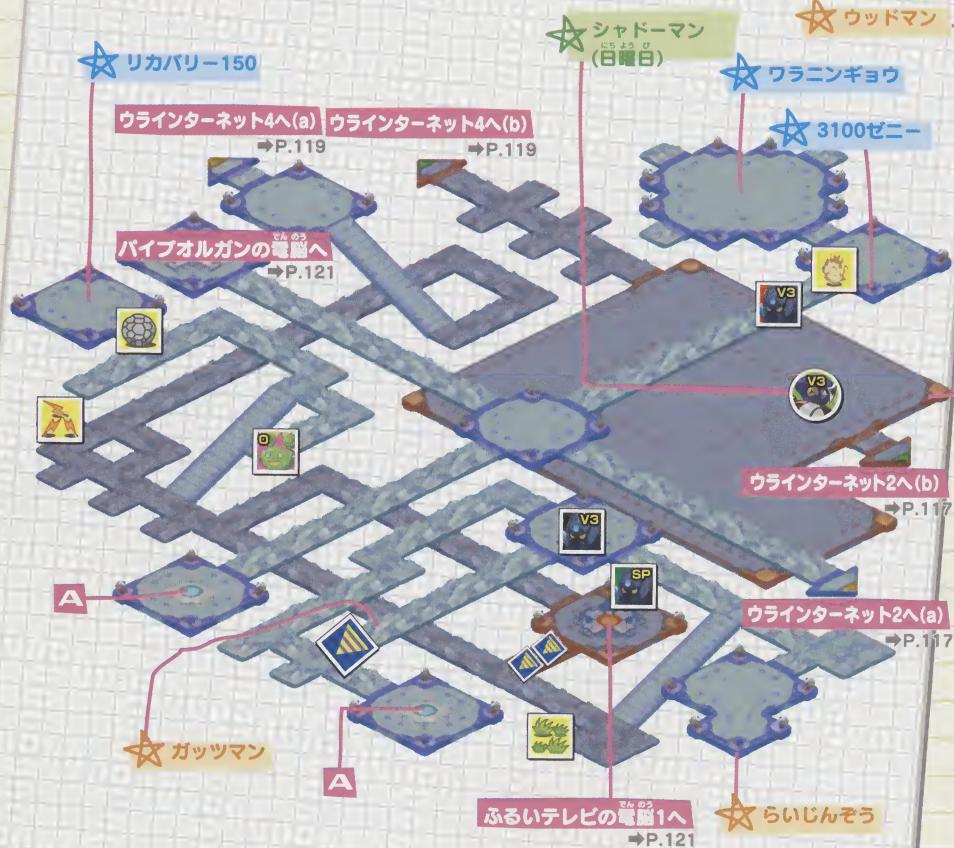
ウラインターネット2



このエリアの地形

このエリアも足場の半分が氷バナル。ラウンタラウのブーメラン攻撃が外周にそって回るパターンがら、正面に連續して飛ばすパターンに変化しているので覚えておこう。

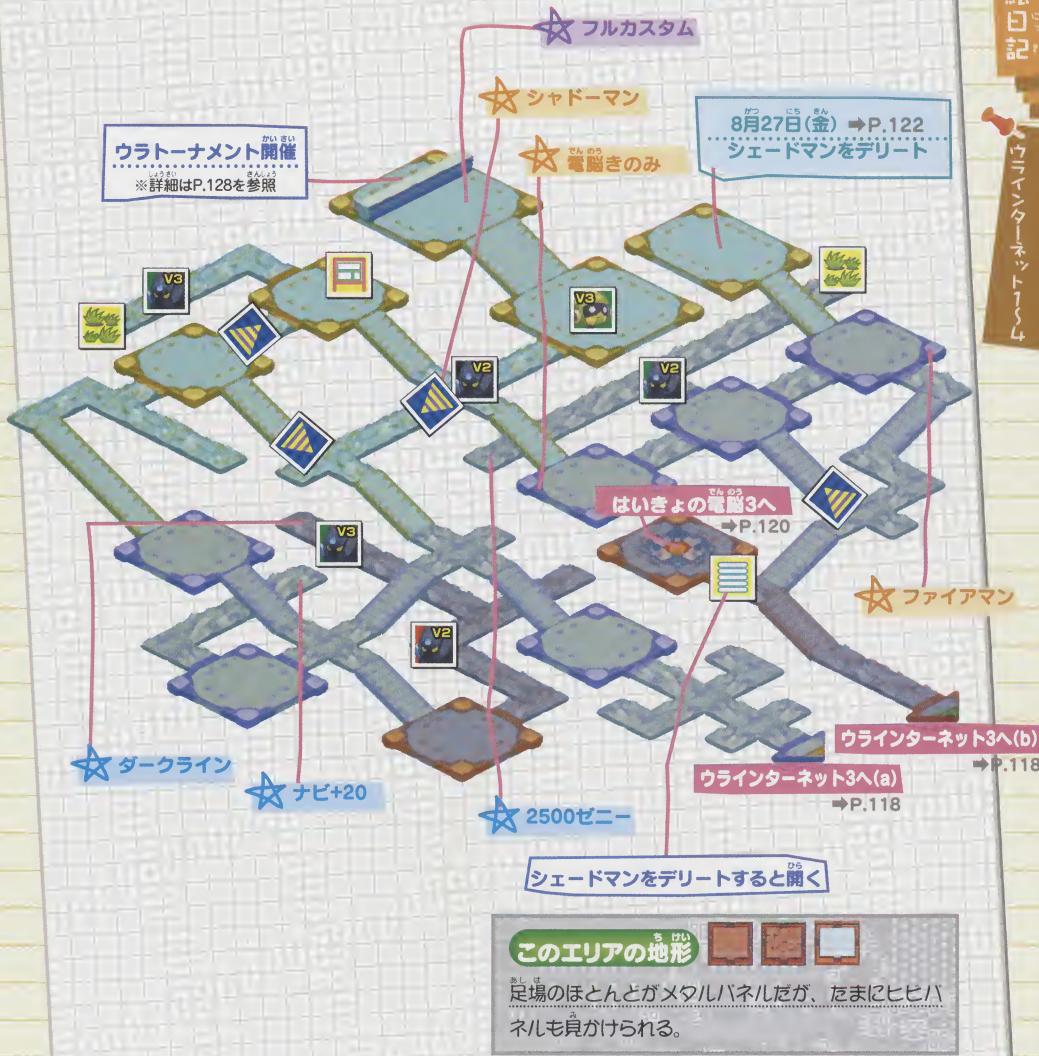
ウラインターネットヨ



このエリアの地形

足場がノーマルパネルだけなので、とても戦いやすいエリア。ウラインターネットでバトルチップやビニーを集める場合は、このエリアでワイルスと戦うのがオススメだ。

ウラインターネット4



はいきよの電脳1

はいきよの電脳2



はいきよの電脳3

このエリアの地形

1と2はノーマルバネルがほとんどだが、3に行くと黒バネルが発生している場所が出てくる。



スピーカーの電脳

このエリアの地形

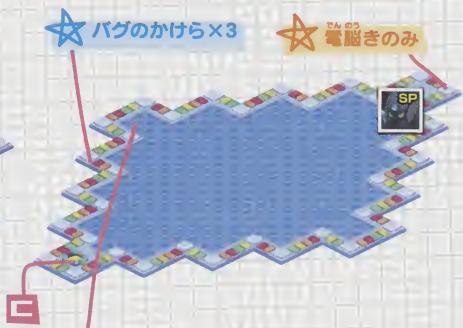
一面がヒビバネルとなっている。ゲイラスと出会つたときのためにバネルリターンをフォルダに入れておこう。



ふるいテレビの電脳1



ふるいテレビの電脳2



ふるいテレビの電脳3



5 ブラックマーケット

商品名	価格	値引価格
ナビスカウト	6900Z	4100Z
リカバリ-300	9500Z	5700Z
クイックゲージ	10000Z	6000Z
ジェラシー	11200Z	6700Z
ガンテルソ/LEX	15000Z	9000Z
デルタレイエッジ	60000Z	36000Z
シクナルレッド	-	38000Z

このエリアの地形

ノーマルバネルばかりだが、草におおわれている場所や、ヒビが入っている場所もある。

ハイコオルガンの電脳



8600ゼニー

電脳きのみ

このエリアの地形

エリアの上段がすべて穴バネルになっていて攻撃を避けにくいので、攻撃はシールドで防ぐといい。

8月27日

金曜日

探索した時間

9時

14時

時まで

オフィシャルトーナメントの予選を受ける

フルエネルギー	3000Z
エキミーサーチ	6000Z
オーブロック	4000Z

ZENNY	16530Z
レベリヤ	1コ

予選の舞台はウainer
ネットだったので、入る前
にサフチップを補充して
おいた。

どれに イタしましょう?
(Rボタン:せつめいを見る)
(Bボタン:かいものをやめる)

シェードマンを倒して
オフィシャルトーナメントに
どうろくしよう

358 8月27日(金)11:27
ウainerネット4
えいえんに おわることのない
むげんのやみの中で
くわむがれい...。

一番奥にある棺桶
を開へるとシェー
ドマンが現れる。

ブラックマーケットで
買い物ができるのだ

リカリ-300	9500Z
ブックザーフ	10000Z
ジエラシ	11200Z
ガデルルEX	15000Z
デルタレイジ	60000Z

ZENNY	14230Z
レベリヤ	0枚

ハイ、ラッシャイ!
(Rボタン:せつめいを見る)
(Bボタン:かいものをやめる)



値段は高いけど、珍しいチ
ップばかりだ。

倒すと、シェードマ
ンのチップが必ず手
に入る。

特別に無料でオフィ
シャルトーナメント
に登録できる。

印象に残ったできごと

シェードマンを倒したこと

今日はオフィシャルトーナメントに登録する
ために、インターネット12を行つた。でも、
いつものように予選を受けなければいけないみ
たい。ワainerネットに行って悪いナビを
やっつけてくるのが予選突破の条件だ。

ワainerネットにはこれまで見たことも
ないような強いウイルスがいっぱいいたけれ
ど、ミステリーデータの中身は豪華なものばかり
だし、あるいはテレビの電脳2にあるブラック
マーケットにはレアチップがたくさんあってチ
ップを集めることは最高の環境だつた。

悪いナビはワainerネット4の一番奥に
ある棺桶の中にいた。その名はシェードマン。
コウモリがたくさん現れて攻撃してくるので大

変だつたけど、バスターで倒していれば大
夫だつた。倒したあとは、はいきよの電腦通
って楽に戻ることができた。通せんぼしていた
ナバームマンのミニゲームを先にクリアしてお
いてよかった。クリアするには、インターネ
ット1まで行かないといけないからね。

受付に戻ってきたら、特別に無料でオфи
シャルトーナメントに登録できた。

MEMO

●2回目以降のオフィシャルト
ーナメントの登録料は、1000ゼ
ニー。

8月28日土曜日

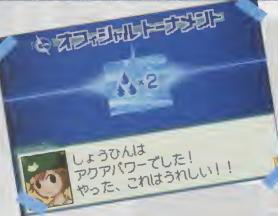
探索した時間 10時から 12時まで

オフィシャルトーナメントで優勝を果たす

チップフレットはメガクラスチップばかり。
ラスのレアチップばかり。



決勝の相手はサーチマン。
使うナビによってはフルース
が登場することもある。



ファイアマンとウッドマンが 使えるようになった



カップが増えるごとに、
使えるナビが最高
13体まで、どんどん
増えていく。



印象に残ったできごと

オフィシャルトーナメントで優勝したこと

今日はいよいよオフィシャルトーナメントに
出場する日。顔触れはだいたい決まっているみ
たいだけど、毎回出場しているナビを自分のバ
ートナーにしているときは、代わりにフルース
が出場するみたいだ。優勝するとおなじみのチ
ップフレットが待っている。しかも、レア度
4~5のメガクラスチップばかりが入っている
らしいので、これからも何度も挑戦してチップ
を集めよう。それと初優勝のナビにはカップが
もらえるのだ。カップをもらうと使えるナビが
増える。最初はファイアマンとウッドマンの2
体だ。このあとも、初優勝のナビにはカップが
もらえて、1~2体ずつ増えていくらしい。カ
ップを集めていくと最高13体のナビが使える

ようになる。でも、どうやらそれ以外にも使え
るナビがいるみたい。そのナビは全部で8体い
て、ナビ選択画面でバトルチップゲート専用の
ナビデータチップを使わないと出すことはでき
ないようだ。

MEMO

- オフィシャルトーナメントで初優勝したナビには、カップがおくられる。
- カップが増えると使えるナビも増える（最大13体まで）。

8月29日

から 8月31日

の間に探索したエリア

→P.126~P.127

カオスエリア!

8月29日(月) → P.126

レーザーマンをテリート

このエリアの地形

エリアの約3分の1がホーリーバネルでできている。

敵の攻撃がかなり激しいので、なるべくホーリーバネ

ル上で戦えるように、攻撃目標や間合いを設定して、

ダメージを最小限に抑えるのがポイントだ。

カオスエリア2へ

→ P.125

★ 10000セニー

リカバリー200

☆ スチールリベンジ

Gライセンスが必要
※入手方法はP.106を参照

ウラインターネット1へ

→ P.116

らいじんそう

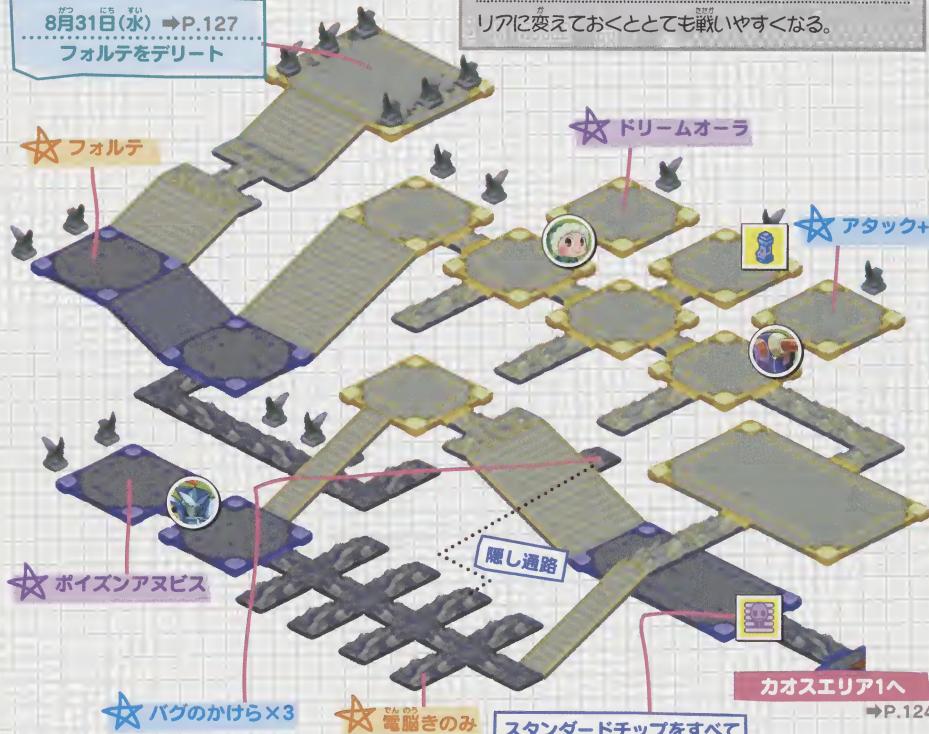
☆ ブラックウイング

バグピーストレーダーで手に入るチップその1

NO.	チップ名	NO.	チップ名	NO.	チップ名	NO.	チップ名	
レア1	28 ヒートプレス	100	ティンバニー	23	フレームライン3	59	カスタムソード	
107	ダブルクラック	31	サンドリング	101	サイレンス	25	ガンデルソル2	
108	トリプルクラック	33	ツインファング2	104	メットガード2	29	エレキショック	
117	リペアー	40	マグボルト2	113	リカバリー120	30	ウッディパワード	
119	エリアスチール	52	バウンドノート2	129	ブラインド	34	ツインファング3	
レア2	64	エアホッケー2	131	ホーリーバネル	35	エレメントフレア	67	カウンター2
2	ハイキャノン	70	フーメラン2	147	ライフシングクロ	36	エレメントアイス	
6	バルカン2	73	サイドバンパー2	150	カラーポイント	37	エレメントリーフ	
10	ヒートパイ	77	ホワイトウェブ2	レア3		38	エレメントサンド	
13	バブルブイ	80	モコラッシュ2	3	メガキャノン	41	マグボルト3	
16	サンダーボール2	83	サークルガン2	7	バルカン3	42	トルネード	
19	ワイドショット2	88	ビッグハンマー2	11	ヒートサイド	43	ノイズストーム	
22	フレームライン2	91	ボイスボム2	14	バブルサイド	47	ホウガン	
24	ガンデルソル1	98	オウエンカ	17	サンダーボール3	50	バグボム	
27	ブリザード	99	ディスコード	20	ワイドショット3	53	ハウンドノート3	
							カウントボム	

カオスエリア2

8月31日(水) → P.127
フォルテをデリート



このエリアの地形

ノーマルパネルの中に、毒が発生している場所とヒビが入っている場所がある。毒が発生している場合は、パネルリターンで自分のエリアだけノーマルエリアに変えておくと戦いやすくなる。

電脳探索絵日記

カオスエリア1～2

バグピーストレーダーで手に入るチップその2

NO.	チップ名	NO.	チップ名	NO.	チップ名	NO.	チップ名	NO.	チップ名
94	レア度3	140	ヒライン	85	カモンスネーク	011	サンクチュアリ	002	ネオパリアブル
105	ステルスマイン	141	マイノモリ	102	ワラニンギョウ	012	アタック+30	003	リュセイゲン
114	メットガード3	142	カワリミ	116	リカバリー-300	013	ダブルポイント	010	ドリームオーラ
115	リカバリー-150	143	シラハドリ	120	スチールゼリー	016	エレメントダーク	014	ムラマサブレード
125	リカバリー-200	145	バッドメディシン	122	スチールリベンジ	017	ブラックウイング	015	ポイズンアヌビス
126	デスマッチ2	149	ナビ+20	126	デスマッチ3	018	ダークライン	057	タップマンDS
127	ヒビゲージ	150	レア度4	137	パリア200	055	タップマン	060	コールドマンDS
128	クイックゲージ	26	ガンデルソル3	144	ナビスカウト	058	コールドマン	063	スパークマンDS
130	スパークタカゼ	46	メガエナジーボム	001	スパークバルカン	061	スパークマン	066	シェードマンDS
132	ダークホール	48	ブラックボム	004	ゴッドハンマー	064	シエードマン	069	バーナーマンDS
133	インビジブル	49	カンケツセン	005	オジソウサン	067	バーナーマン	072	レーザーマンDS
134	ユカシタ	57	ワイドフレード	006	ジェラシー	070	レーザーマン	075	ケンドーマンDS
136	バリア100	58	ロングフレード	007	バグチーン	073	ケンドーマン	076	ビデオマン
138	カキゲンキン	60	バリアイフルソード	008	バグシュウセイ	077	ビデオマンDS	078	ビデオマンDS
139	ダイコウズイ	75	パンフランス	009	フルカスタム				

8月29日

日曜日

探索した時間

11時から

15時まで

カオスエリアに進入

ウラインターネット1

一度ウラインターネット4まで行ってから、行きとは別の道を通ってこないとどう着けない。



通せんほ"ナビ"がたくさんいる



今までクリアしてきただミニゲームばかりだが、難易度が上がっている。

印象に残ったできごと

カオスエリアに入ったこと

ブレイクインしたら、インターネット中のウィルスがみんな強くなっている。オフィシャルトーナメントに優勝したのが原因みたいだ。

それからウラインターネット1にあるどくろトビラが通れるようになっていた。そしてその先にはカオスエリアが広がっていた。

MEMO

- 優勝カップを持っていると強いウイルスが出現するようになる。また、カオスエリアにも行ける。

8月30日

月曜日

探索した時間

10時から

16時まで

レーザーマンをデリート完了

バスティングレベルが低くとも、バトルチップ、レーザーマンが手に入る。

トビラの日音号が解読できない

カオスエリア2

100と90のSのかけらって、いつたい何のことだろう？



印象に残ったできごと

レーザーマンをやっつけたこと

今日はカオスエリア1を本格的に探索した。エリアの奥までたどり着くと、突然辺りが暗くなり、レーザーマンが現れ、激しいバトルが始まった。レーザーマンを倒すとカオスエリア2に進めるけれど、入ってすぐ見えるどくろトビラに書かれている文字の意味がわからなくて先に進めなかつた。

MEMO

- カオスエリア2の入口にはどくろトビラがあって、謎の暗号が書かれている。

8月31日 火曜日

探索した時間 10時から 22時まで

暗号の謎が解けた!

バグピーストレーダーには
レアチップがいっぱい

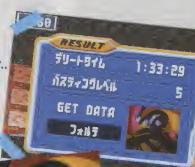
レア度の高いチップが手に入る可能性が高い。レア度5のチップも入っている。

カオスエリアの奥でフォルテと決戦だ



倒すと必ずバトルチップ、

フォルテがもらえる。



印象に残ったできごと

カオスエリア2でフォルテを倒したこと

今日はカオスエリア2に行くために、どくろトピラの謎を解こうと必死だつた。データライブラリでスタンダートチップが全部で190枚あることに気がついて100と90はこのことだとわかつてからは簡単。Sのかけらはスタンダードのチップ(かけら)だ。

あとは、スタンダードチップをすべて集めるだけ。データライブラリで足りないチップを予想して、そのチップを持っているウイルスを工ネミーサーチで何度も倒す。それでも集まらないチップは、チップトレーダースペシャルを何度も利用して集められた。これで、いよいよカオスエリア2に突入だ。

カオスエリア2にはバグピーストレーダーが

あり、バグのかけらを10コ入れるとかなりの確率で貴重なチップが手に入る。

カオスエリアの最深部で待ちかまえていたのはフォルテだつた。とても強がつたけど、バグピーストレーダーで手に入れたばかりのレアチップを駆使して何とか勝利。バトルチップ、フォルテを手に入れることができた。

MEMO

- カオスエリア2に入る条件は、190枚のスタンダードチップをすべて集めること。

探索のまとめ

結果報告

电脑世界を探索する際にもっとも大切なことは、曜日によって変化する要素をしっかりと把握しておくことだ。出現しやすいウイルスやトーナメントで倒したナビに出会うチャンスは曜日によって決まっている。さらに、発生するイベントや、緑のミステリーテータから入手できるチップの中にも特定の曜日限定のものがある。曜日の法則を覚えておけば、电脑世界の探索がとても楽になるはずだ。

追加報告

☆ウラトーナメントに出場するには
フォルテを倒したあとで、引き続き探索を続けた結果、ワライネット4にあるウラトーナメントに参加できた。参加の条件は、ナビ

☆曜日によって変化すること

曜日	内容
月曜	ウインドボックス、バキュームファンが出現する ゴミの日
火曜	炎属性のウイルスが出現しやすい
水曜	水属性のウイルスが出現しやすい レディースデー
木曜	木属性のウイルスが出現しやすい
金曜	電気属性のウイルスが出現しやすい 野試合が行なわれる
土曜	トーナメントが開催される
日曜	トーナメントが開催される

チップを使わなくてもパートナーにすることができる、13体のナビすべてでオフィシャルトーナメントに優勝することだった。

☆エリアを効率良く探索するために
最初の探索では以下の2つのエリアを探索できなかった。これは探索の効率が悪かったためだ。現在では、毎日ナビを変えれば複数のナビ

で同じ週末のトーナメントに登録できることを利用して、最大5体のナビを使って同時に探索を進められることが判明している。



電脳スクラップブック

3つ目の課題は収集したデータのスクラップブック。

ウイルス、ナビ、バトルチップなど、

電脳世界で自にするあらゆるデータが

掲載されている完全保存版だ。

電腦スクラップブックの使いかた

スクラップブックに書き込まれている電腦世界のデータを参考にすれば、ウイルスバッティングやトーナメント、バトルチップ集めがとても楽になる。

ウイルス大百科

→130ページから

インターネットの探索中に遭遇するウイルスを、系統別にまとめている。新しいウイルスに出会ったら、攻撃の特徴や注意点を参考に戦おう。

バトルチップ大全集

→181ページから

バトルの基本となるバトルチップの基本的な性能と有効な使いかたを解説している。攻撃の軌道や効果範囲がわかりにくいものには図版も掲載している。

電腦世界のすべてを網羅

電腦世界で出会ったナビたち

→152ページから

探索中やトーナメントで対戦するナビの情報を掲載している。必殺技への対策や、そのナビに有効な攻撃方法などを研究して対戦に活用するといい。

プログラムアドバンステーナ

→216ページから

チップを組み合わせることで発動するプログラムアドバンスのデータを掲載している。技の基本データからチップの組み合わせや有効な使いかたまで解説している。

ウイルス大百科

ウイルスデータの見かた



①ウイルスの外見

②ウイルスの系統

③ウイルスの移動方法

通常 バネル上を移動する。穴バネルは
移動不可

フロートバネルの少し上を移動する。氷、
マグマ、アリゴクバネルの干渉を

受けないことが以外は通常と同様

エア 空中に浮かんで移動する。バネ
ルの上を移動でき、それ以外はフ

ロートと同様

ジャンプ 飛び跳ねて移動する。ジャンプ中の高い位置にいる間は攻撃が当たらない。それ以外は通常と同様

④ウイルスの行動パターン

ウイルスは、基本的に一定の移動パターンに従って動く。ここにはそのパターンを、矢印で書き込んでいる。

⑤ウイルスの特徴

各系統のウイルスの、基本的な行動の傾向と対策を解説している。

⑥カウンターの決めかた

カウンターをねらいやすい攻撃の連続写真を載せ、どの動作中に攻撃を当てればカウンターになったかを示している。具体的なねらいかたも解説している。

⑦注意する点とその対処法

⑧同系統のウイルスの基本データ

A	メットール	B	属性
攻撃	ショックウェーブ/10	C	
チップ	なし	D	

Cウイルスが使ってきた攻撃

- …しばらく身動きが取れないマヒ状態にするもの
- …シールドによる防御ができないもの
- …ユカシアを纏っているでもダメージを与えるもの
- …不規則な動きをしたりバスターを乱射したりする混乱状態にするもの
- …攻撃後、バネルの地形を変化させるもの

Aウイルスの外見

Bウイルスの名前

□ウイルスが使ってきたチップ

□ウイルスの属性

- | | |
|-----|------|
| 無属性 | 炎属性 |
| 水属性 | 電気属性 |
| 木属性 | |

FウイルスのHP

退治したウイルス

口1

ウイルスの
系統

メットール [系]



[メットール]系 ってこんなヤツ

上下に行き来して衝撃波を飛ばしてくる。いちばん弱い種類以外はヘルメットで身を守って、攻撃するときだけ顔を出すようになる。

この技でカウンター

ショックウェーブ



つるはしをゆっくり振り上げるので、振りかぶったのを見てからでも、弾のスピードが速いチップなら簡単に成功する。失敗したときでもショックウェーブをよけられるように、2~3くらいの間合いでねらうと安全だ。

大変だったこと

ヘルメットをかぶってながなが顔を出さないヘルメットで防護するので倒すのに時間がかかり、バステイングレベルをながなが上げることができない。でも、ブレイク性能のあるチップなら、お構いなしに攻撃できる。



◀ショックウェーブはトリブルクラックなどでバネルに穴を空ければ、こっちのエリアまで届かない。

	メットール	属性
	HP:40	
攻撃	ショックウェーブ/10	
チップ	なし	

	メットールEX	属性
	HP:70	
攻撃	ショックウェーブ/20	
チップ	なし	

	メットール2	属性
	HP:100	
攻撃	ショックウェーブ/40	
チップ	インビシブル ブラインド	

	メットール2EX	属性
	HP:140	
攻撃	ショックウェーブ/60	
チップ	リカバリー150 ブラインド	

	メットール3	属性
	HP:180	
攻撃	ショックウェーブ/80	
チップ	リカバリー150 ブラインド インビシブル	

	メットール3EX	属性
	HP:220	
攻撃	ショックウェーブ/100	
チップ	インビシブル ブラインド サンクチュアリ	

退治したウイルス 02



いどうはう 移動方法 [フロート]

ウイルスの系統

ボルケルギア

系



[ボルケルギア]系 ってこんなヤツ

エリアの上下をワープで移動しながら、種類によって3つの攻撃を使い分けてくる。炎属性のウイルスなので、水属性のチップが大活躍する。

△ この技でカウンター △

フレイムタワー／グラントバーナー

カウンター
チャンス

口を大きく開いた瞬間がねらい目。動きが止まつたら急いで攻撃するといい。ただし、グラントバーナーを使うタイプは、失敗すると攻撃をかわすのが難しいので、無理にねらわずに、水属性の攻撃で素早く倒したほうが無難。

△ 大変だったこと △

フレイムタワーを使う種類は最初に倒す

炎が追いかけてくるフレイムタワーは、かわすときにはかのウイルスの攻撃に当たることが多い。名前に“EX”のつかない種類を真っ先に倒しておくとバトルが楽になる。



◆名前に“EX”のつかない種類は、ロックマンの足下に火柱を立てるグラントバーナーで攻撃してくる。

	ボルケルギア	属性	
こうひき	HP: 80	HP:	80
攻撃	フレイムタワー/10		
チップ	なし		

	ボルケルギアEX	属性	
こうひき	HP: 120	HP:	120
攻撃	グラントバーナー/20		
チップ	なし		

	ボルドロギア	属性	
こうひき	HP: 160	HP:	160
攻撃	フレイムタワー/40		
チップ	ステルスマイン		

	ボルドロギアEX	属性	
こうひき	HP: 200	HP:	200
攻撃	グラントバーナー/60		
チップ	ナビスカウト	ダイコウズイ	

	ボルザーギア	属性	
こうひき	HP: 240	HP:	240
攻撃	フレイムタワー/80		
チップ	ステルスマイン	インビジブル	

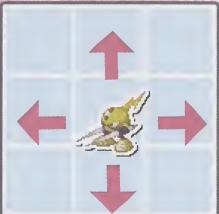
	ボルザーギアEX	属性	
こうひき	HP: 280	HP:	280
攻撃	グラントバーナー/100		
チップ	ステルスマイン	インビジブル	ダイコウズイ
	ナビスカウト		

退治したウイルス □3



移動方法 [通常]

ウイルスの系統



ビリー

系

[ビリー]系 ってこんなヤツ

動き回しながら、マヒ効果のあるサンダーボールで攻撃してくる。電気属性のウイルスなので、ブーメランなど木属性のチップを使って倒すといい。

△ この技でカウンター △

サンダーボール



カウンター チャンス

両手をあわせてしばらく力をためてから攻撃してくる。ため始めたときに攻撃を出すと、ちょうどいいタイミングで命中する。サンダーボールのスピードは遅く、失敗しても簡単にかわせるので、失敗を恐れずにねらっていきたい。

△ 大変だったこと △

サンダーボールが気になって戦いにくがつた
サンダーボールはナビを追いかけてエリア内を漂っている。ほかのウイルスの攻撃をよけたときにぶつかりやすいので、シールドやバリアを張った状態でぶつかって消すといい。



強い種類ほど、長時間追いかけてくるサンダーボールを出してくる。後の列にさがるとよけやすい。

	ビリー	属性	△
HP: 50			
攻撃	サンダーボール / 10 □ マ		
チップ	なし		

	ビリーEX	属性	△
HP: 100			
攻撃	サンダーボール / 20 □ マ		
チップ	ダイコウズイ マヨイノモリ	カキゲンキン	

	ビリーズー	属性	△
HP: 130			
攻撃	サンダーボール / 40 □ マ		
チップ	ブラインド		

	ビリーズーEX	属性	△
HP: 170			
攻撃	サンダーボール / 60 □ マ		
チップ	ダイコウズイ マヨイノモリ	カキゲンキン ブラインド	

	ビリニック	属性	△
HP: 210			
攻撃	サンダーボール / 80 □ マ		
チップ	なし		

	ビリニックEX	属性	△
HP: 250			
攻撃	サンダーボール / 100 □ マ		
チップ	ダイコウズイ マヨイノモリ	カキゲンキン ブラインド	

退治したウイルス 口4

いとうはう ほう
移動方法 [動かない]ウイルスの
系統

ガイアント

系



[ガイアント]系 ってこんなヤツ

しゃづかん はしこ いっほ うさ
出現した場所から一歩も動かず、ハン
マーで地震を起こし、ガレキを降らせ
てくる。また、攻撃するとき以外は石
像になっていて攻撃を受けつけない。

△ この技でカウンター △

ハンマー



カウンターチャンス

振り下ろしたハンマーが地面につく直前をね
らう。ハンマーを振り上げてから叩きつけるま
での間隔を覚えてしまえば、簡単にきめられる
ようになる。バルカンなど攻撃のスピードが速
いチップがオススメ。

△ 大変だったこと △

放っておくと穴だらけ

ハンマーをぶりおろすと、こちら側に3つラ
ンダムでヒビバネルが出現。エリアが穴だらけ
になる前に、ブレイク性能があって、離れた相
手をねらえるホウガンで早めに倒すといい。



△1回の地震でガレキが3つ
こっちのエリアに落ちてくる。
落ちる場所は毎回ラン
ダムで変わる。

	属性	HP: 100
攻撃	ハンマー直撃/20 □ 下・フ ガレキ/20 □	
チップ	なし	

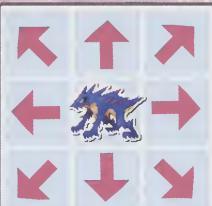
	属性	HP: 150
攻撃	ハンマー直撃/40 □ 下・フ ガレキ/40 □	
チップ	なし	

	属性	HP: 200
攻撃	ハンマー直撃/60 □ 下・フ ガレキ/60 □	
チップ	エリースチール・カウントボム	

	属性	HP: 250
攻撃	ハンマー直撃/80 □ 下・フ ガレキ/80 □	
チップ	エリースチール・ヘビーゲージ	

	属性	HP: 300
攻撃	ハンマー直撃/100 □ 下・フ ガレキ/100 □	
チップ	カウントボム・デスマッチ1	

	属性	HP: 350
攻撃	ハンマー直撃/150 □ 下・フ ガレキ/150 □	
チップ	エリースチール カウントボム デスマッチ1	

ウイルスの
系統

退治したウイルス 05

ガルー

系

[ガルー] 系 ってこんなヤツ

すばやく動き回しながら、ときどき止まって攻撃してくる。種類によってヒートショット、ヒートブイ、ヒートサイドと使う攻撃が変わる。

この技でカウンター

ヒートショット



カウンターチャンス

開いた口から炎が出てくる直前がカウンターのタイミング。攻撃の動作は短いけど、ガルー系のウイルスは5~6回移動してから攻撃してくるクセを持っているので、移動が終わったタイミングで攻撃を出すと成功しやすい。

大変だったこと

動き回る習性を利用して攻撃

動き回っているのでキヤノンなど攻撃範囲の狭いチップは当たにくい。サンダー・ボールのように、エリアをしばらく漂う攻撃を出しておくと、勝手に当たってくれる。



◀ワイドショットなら炎をよけつつ攻撃できる。ステルスマインを仕掛けておくのも有効な手段。

	ガルー	属性	火
こうけい 攻撃	ヒートショット / 10		■
チップ	なし		

	ガルーEX	属性	火
こうけい 攻撃	ヒートショット / 20		■
チップ	なし		

	ガルーバー	属性	火
こうけい 攻撃	ヒートブイ / 40		■
チップ	なし		

	ガルーバーEX	属性	火
こうけい 攻撃	ヒートブイ / 60		■
チップ	なし		

	ガルーダン	属性	火
こうけい 攻撃	ヒートサイド / 80		■
チップ	なし		

	ガルーダンEX	属性	火
こうけい 攻撃	ヒートサイド / 100		■
チップ	なし		

退治したウイルス 06



いどうはうほう

移動方法 [エア]

ウイルスの系統



エビロン

[エビロン] 系 ってこんなヤツ

空中に浮いた状態でエリアの上下を行き来しながらバブルショットで攻撃してくる。また、攻撃方法がバブルブイやバブルサイドに変わる種類もいる。

この技でカウンター

バブルショット



カウンターチャンス

バブルショットを発射する直前の、体を縮めた瞬間をねらうと決まる。攻撃を出す動作が速く、タイミングを予想するのも難しいので、無理にねらうよりサンダーボールなど電気属性のチップで倒すほうがいい。

大変だったこと

弾のスピードが速いバブルショット

攻撃のスピードが速いので、正面でチップを使って、相打ちになることがよくある。ツインファングやワイドショットなど攻撃をかわしながら使えるチップがないとつらい。



◆ツインファングで攻撃するときは縦に移動するので、結果的に攻撃をかわせることになる。

	エビロン	属性	
こうげき	バブルショット / 10	HP:	60
チップ	なし		

	エビロンEX	属性	
こうげき	バブルショット / 20	HP:	100
チップ	なし		

	エビテル	属性	
こうげき	バブルブイ / 40	HP:	130
チップ	なし		

	エビテルEX	属性	
こうげき	バブルブイ / 60	HP:	160
チップ	なし		

	エビサイド	属性	
こうげき	バブルサイド / 80	HP:	200
チップ	なし		

	エビサイドEX	属性	
こうげき	バブルサイド / 100	HP:	230
チップ	なし		

退治したウイルス ロフ



移動方法 [エア]

ウイルスの
系統

ラウンダ

系



[ラウンダ] 系 ってこんなヤツ

エリアを上下に移動しながらブーメランを飛ばして攻撃してくる。また、ブーメランを飛ばしている間以外はガード状態になって攻撃を受け付けない。

この技でカウンター

ブーメラン



ブーメランを発射した直後にカウンターを決められる。攻撃の動作がほとんどなく、正面からねらってもブーメランに打ち消されてしまうので、相手の後ろから攻撃できるパンブーメランスだとカウンターを決めやすい。

大変だったこと

ブーメランを使い分ける種類に出会った

強いクラスになると、中段の列で正面に向かって直進するブーメランを連続で出すようになる。サークルガンなど相手の正面に立たなくて攻撃できるチップなら楽に倒せる。



◆ツインファング、ブーメラン、ロール、ナンバーマンなどのチップも正面以外の位置から攻撃できる。

	属性	
	HP: 80	
攻撃	ブーメラン / 10	
チップ	なし	

	属性	
	HP: 110	
攻撃	ブーメラン / 20	
チップ	パネルスチール	

	属性	
	HP: 140	
攻撃	ブーメラン / 40	
チップ	パネルスチール	

	属性	
	HP: 170	
攻撃	ブーメラン / 60	
チップ	パネルスチール	

	属性	
	HP: 200	
攻撃	ブーメラン / 80	
チップ	パネルスチール	

	属性	
	HP: 230	
攻撃	ブーメラン / 100	
チップ	パネルスチール	

退治したウイルス ロロ

いどう ほう ほう
移動方法

通常

ウイルスの
系統

ララバッパ [系]



[ララバッパ]系 ってこんなヤツ

味方のサポートや、状態異常をもたらす演奏をしてくる。最後列で上下に動くだけなので、パンフーランスやブーメランのチップが必ずヒットする。

この技でカウンター オウエンカ



カウンターチャンス

動きを止めて、体を後ろに引いたときがチャンス。この状態で少しの間力をためるので、見てから攻撃しても間に合う。4~5ペナル移動してから止まって演奏するという行動パターンも覚えておけば、よりねらいやすくなる。

大変だったこと

攻撃を邪魔されるので最初に倒す

ほかのウイルスを攻撃しようとしても演奏で邪魔されるので、最初に倒しておくといい。パンフーランスがないときは、ほかのウイルスの後に隠れていてもヒットするチップが有効。



◆ 前方に敵がいても奥にいる敵を攻撃できる、ボム系やサーチボム系のチップも使いやすい。

	ララバッパ	属性
HP:	80	
攻撃	オウエンカ/0/演奏中は味方のウイルスが無敵	
チップ	なし	

	ララチューバ	属性
HP:	120	
攻撃	ディスコード/0/演奏中はこちらのナビが混乱	
チップ	なし	

	ララボーン	属性
HP:	150	
攻撃	ティンバニー/0/演奏中はこちらのナビが移動不可	
チップ	なし	

	ララミュー	属性
HP:	180	
攻撃	サイレンス/0/演奏中はこちらのナビがブラインド	
チップ	なし	

	ララホルン	属性
HP:	210	
攻撃	ホルン/0/演奏中は味方のウイルスが回復	
チップ	なし	

	ララバッパEX	属性
HP:	240	
攻撃	オウエンカ/0/演奏中は味方のウイルスが無敵	
チップ	なし	



いとうほうほう 移動方法 [エア]

退治したウイルス 09

マグテクト

ウイルスの系統 [けいとう] 系

[マグテクト] 系 ってこんなヤツ

上下にゆっくり動き、攻撃するときは最前列にワープしてマグショックをくり出してくる。フリザードなど、攻撃範囲が敵に広いチップが有効だ。

この技でカウンター マグショック



パンチをくり出す直前がチャンス。その前に手を上下に振り、こっちのナビを引き寄せてくるので、いちばん離れた間合いからワザと引き寄せられておいて、敵の目の前まで引き寄せられたところで攻撃するときめやすい。

大変だったこと

クイクイ引き寄せてくるマグショック
ストーンキューブなどの障害物を置いたり、こっちのエリアの右端に穴を空けたりしておけば、マグショックで引き寄せられても相手と躊躇しないでの攻撃を受けることがない。



	マグテクト	属性	HP: 70
攻撃	マグショック / 10		
チップ	なし		

	マグテクトEX	属性	HP: 110
攻撃	マグショック / 20		
チップ	なし		

	マグテクトビー	属性	HP: 140
攻撃	マグショック / 40		
チップ	なし		

	マグテクトビーEX	属性	HP: 180
攻撃	マグショック / 60		
チップ	なし		

	マグテクトシー	属性	HP: 220
攻撃	マグショック / 80		
チップ	なし		

	マグテクトシーEX	属性	HP: 250
攻撃	マグショック / 100		
チップ	なし		



移動方法 [ジャンプ]

ウイルスの
系統

ブルメロ

10

[ブルメロ] 系 ってこんなヤツ

は跳ねながら移動し、突然こっちのナビ
に向かって体当たりをしてくる。浮いて
ている間は攻撃が当たらないので、着
地に合わせて攻撃するのがコツ。

△ この技でカウンター △

ハイバウンド

↑ カウンター
チャンス

普通の移動と同じような動作で、こちらに跳んでくるのでタイミングがわかりにくいけど、少し力をためるような動作がある。その動作中に攻撃を出せば、飛び跳ねる瞬間に攻撃が当たってカウンターになりやすい。

△ 大変だったこと △

ピョンピョン跳ねて攻撃が当たらない
常に飛び跳ねているので、こっちの攻撃を当てにくく。体当たりの後は必ず跳んできただけに戻るので、しばらく逃げ回って、戻ったところをねらい撃ちしていく。



◆強い種類になると、このエリアに入ったあと、一度に何度も体当たりを仕掛けてくる。

	ブルメロ	属性	HP: 80
攻撃	ハイバウンド / 10	<input checked="" type="checkbox"/>	☒
チップ	なし		

	ブルメロEX	属性	HP: 110
攻撃	ハイバウンド / 20	<input checked="" type="checkbox"/>	☒
チップ	なし		

	ブルタロ	属性	HP: 140
攻撃	ハイバウンド / 40	<input checked="" type="checkbox"/>	☒
チップ	なし		

	ブルタロEX	属性	HP: 170
攻撃	ハイバウンド / 60	<input checked="" type="checkbox"/>	☒
チップ	なし		

	ブルギロ	属性	HP: 210
攻撃	ハイバウンド / 80	<input checked="" type="checkbox"/>	☒
チップ	なし		

	ブルギロEX	属性	HP: 240
攻撃	ハイバウンド / 100	<input checked="" type="checkbox"/>	☒
チップ	なし		



いどうほうほう 移動方法 [通常]

ウイルスの
系統



ダーマ

系

[ダーマ] 系 ってこんなヤツ

エリア内を動き回り、攻撃するときだけ動きを止めてエアホッケーをくり出していく。動きが遅いので、弾のスピードが速い攻撃でねらい撃つといい。

電
梯
電
梯
ス
ク
ラ
ッ
プ
ブ
レ
ク

ヘ
ウ
イ
ル
ス
大
百
科
学

この技でカウンター ネ

エアホッケー



エアホッケーは動きを一度止めてから撃ってくる。動きが止まったのを見てから攻撃を出すと、ちょうどハンマーを垂直に振り上げたところにヒットさせることができ。弾のスピードが速いチップなら、簡単にきめられる。

大変だったこと ネ

軌道の読めないエアホッケー

エアホッケーのスピードはウィルスのクラスが上がるにつれて速くなる。軌道を見切ってよけるのは難しいので、パネルに穴を空けて飛んでこないようにしよう。



▲トリブルクラックを使えば、完全に攻撃を封じじことができる。このスキに攻撃すれば安全に倒せる。

	ダーマ	属性	HP: 90
攻撃	エアホッケー / 20	<input checked="" type="checkbox"/>	
チップ	なし		

	ダーマEX	属性	HP: 120
攻撃	エアホッkee / 30	<input checked="" type="checkbox"/>	
チップ	パネルスチール		

	ダーガ	属性	HP: 150
攻撃	エアホッkee / 40	<input checked="" type="checkbox"/>	
チップ	パネルスチール インビジブル ステルスマイン		

	ダーガEX	属性	HP: 180
攻撃	エアホッkee / 60	<input checked="" type="checkbox"/>	
チップ	エリアスチール ステルスマイン		

	ダーダラ	属性	HP: 200
攻撃	エアホッkee / 80	<input checked="" type="checkbox"/>	
チップ	インビジブル ステルスマイン		

	ダーダラEX	属性	HP: 220
攻撃	エアホッkee / 100	<input checked="" type="checkbox"/>	
チップ	エリアスチール インビジブル ステルスマイン		



ウイルスの系統 [キルブー] 系

キルブー

[キルブー] 系 ってこんなヤツ

ウロウロしていると思っていたら、こちらのエリアにワープしてきて竹やりを突き出してくれる。ウロウロしている間に炎属性の攻撃をねらうとい。

この技でカウンター ヌ



敵が竹やりを突き出す直前に、ナビの上下方向に攻撃判定があるツインファングを出したらカウンターになる。こっちのエリアに入つてから攻撃をしてくるまで、少し間があるので、焦つて早く出しすぎないことが大事だ。

大変だったこと ハート

攻撃される前に倒す

サイドバンパーに反撃するのは危険なので、エリア内をウロウロしているときに攻撃するいい。動きが遅く攻撃を当てやすいので、炎属性のチップを使って一気に倒してしまおう。



◀ヒートサイドやエレメントフレアなど、炎属性のチップなら、数発当てるだけ倒せる。

	キルブー	属性	
こうげき	サイドバンパー/10	HP:	70
チップ	なし		

	キルブーEX	属性	
こうげき	サイドバンパー/20	HP:	110
チップ	なし		

	キルブーテ	属性	
こうげき	サイドバンパー/40	HP:	130
チップ	なし		

	キルブーテEX	属性	
こうげき	サイドバンパー/60	HP:	150
チップ	なし		

	キルブーロ	属性	
こうげき	サイドバンパー/80	HP:	180
チップ	なし		

	キルブーロEX	属性	
こうげき	サイドバンパー/100	HP:	200
チップ	なし		

退治したウイルス 13



いどうはうほう

エア

ウイルスの系統

ウェザース

系



【ウェザース】系 ってこんなヤツ

攻撃するときだけ上空から下りてきて、地形を変化させる各種属性のプレスを使ってくる。攻撃中は動かないのでダメージの大ない攻撃をねらえる。

この技でカウンター

プレス全般

大変だったこと

攻撃範囲の広いプレス攻撃



エリア内に下りてきたら、体を後ろにのけ反らせてからプレスを吐き出してくる。タイミングはプレスを吐き出す直前なので、姿を現して焦って攻撃を出さず、のけ反ったときに攻撃を出せばちょうどいいタイミングでヒットする。

プレスはバネルの地形を変化させてるので、戦いにくくなる。最後列ならプレスが届かないのでも、いつそのこと前に出ないで最後列から攻撃していればいい。



◆自分の立ち位置に関係なく攻撃でき、ダメージも大きいメオレインがあれば楽に倒せる。

	属性	HP: 80
攻撃	ブリザード/10 下地 ウッディパウダー/10 濡・下地	
チップ	なし	

	属性	HP: 120
攻撃	ブリザード/20 下地 ウッディパウダー/20 濡・下地 ヒートプレス/20 下地	
チップ	なし	

	属性	HP: 150
攻撃	ブリザード/40 下地 エレキショック/40 下地	
チップ	なし	

	属性	HP: 180
攻撃	エレキショック/60 下地 ウッディパウダー/60 濡・下地	
チップ	なし	

	属性	HP: 210
攻撃	ブリザード/80 下地 ヒートプレス/80 下地 エレキショック/80 下地 ウッディパウダー/80 濡・下地	
チップ	なし	

	属性	HP: 250
攻撃	ブリザード/100 下地 ヒートプレス/100 下地 エレキショック/100 下地 ウッディパウダー/100 濡・下地	
チップ	なし	



移動方法 [通常]

ウイルスの系統



クーモス

系

[クーモス]系 ってこんなヤツ

こっちのエリアに進入して、しばらくナビを追いかけたあと自分のエリアに戻る。追いかけられているときは、闇合戦を3にするとかわしやすい。

この技でカウンター

接触



カウンターチップ

こっちのエリアに姿を現してから1秒後くらいに動き始め、その瞬間に攻撃を当てるとカウンターになる。ツインファンクやカウンターどちらかのチップが必要になるので、あらかじめ用意しておくといい。

大変だったこと

ホワイトウェブで行動範囲が狭くなる！

クラスが強くなると、ナビを追い回すだけでなくホワイトウェブを残していく。エリアステチールで逃げ場所を広げておいて、炎属性のチップで早めに倒してしまうといい。



ナビを追い回したあとは必ず逃げ場所に戻るので、そこをヒートショットでねらい撃ちして倒す。

	クーモス	属性	HP: 80
攻撃	接触/20 ■ ■	ホワイトウェブ/20 ■	
チップ	なし		

	クーモスEX	属性	HP: 110
攻撃	接触/30 ■ ■	ホワイトウェブ/30 ■	
チップ	なし		

	クモモート	属性	HP: 130
攻撃	接触/40 ■ ■	ホワイトウェブ/40 ■	
チップ	なし		

	クモモートEX	属性	HP: 150
攻撃	接触/60 ■ ■	ホワイトウェブ/60 ■	
チップ	なし		

	クモゲイツ	属性	HP: 170
攻撃	接触/80 ■ ■	ホワイトウェブ/80 ■	
チップ	なし		

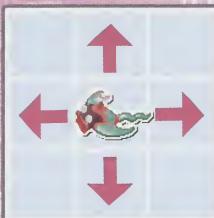
	クモゲイツEX	属性	HP: 190
攻撃	接触/100 ■ ■	ホワイトウェブ/100 ■	
チップ	なし		



ウイルスの系統

ゲイラーカー

系



[ゲイラーカー]系ってこんなヤツ

エリア内をゆっくり動き回しながら、縦2バネル分のワイドショットを撃つてくる。攻撃は当てやすいので、電気属性の攻撃でねらい撃つといい。

△ この技でカウンター △

ワイドショット



カウンターチャンス

移動しながら攻撃してくるうえ、予備動作も短いのでねらいにくい。4~5バネル分くらい移動してからワイドショットを撃つてくる習性があるので、攻撃を出すバネルに移動する直前に攻撃していこう。

△ 大変だったこと △

かわしにくいタテ2列のワイドショット

ほかのウイルスの攻撃と同時にワイドショットを出されるとよけきれないことが多い。メットガードをフォルダに組み込んでおいて、よけきれないときに使うといい。



→ワイドショットを跳ね返しても、カウンターの衝撃波は縦1バネル分になってしまうのは残念。

	ゲイラーカー	属性	HP: 100
攻撃	ワイドショット / 20		
チップ	なし		

	ゲイラーカーEX	属性	HP: 130
攻撃	ワイドショット / 30		
チップ	ブラインド		

	ゲイラス	属性	HP: 160
攻撃	ワイドショット / 40		
チップ	スチールゼリー		

	ゲイラスEX	属性	HP: 190
攻撃	ワイドショット / 60		
チップ	デスマッチ 1 ヒライシン		

	ゲイラビル	属性	HP: 220
攻撃	ワイドショット / 80		
チップ	デスマッチ 1 スチールゼリー		

	ゲイラビルEX	属性	HP: 250
攻撃	ワイドショット / 100		
チップ	ブラインド デスマッチ 1 スチールゼリー ヒライシン		

16
退治したウィルス

移動方法 [通常]

ウィルスの
系統

サーキラー

系



[サーキラー] 系 ってこんなヤツ

エリアの外周をぐるぐる回りながらシヨットを連発してくる。間合いが近いと避けきれないのに、最後列にさがつてブーメランで攻撃するといい。

この技でカウンター

ラウンドショット



カウンターチャンス

攻撃中は常に移動していく攻撃動作もほとんどないので、ねらって成功させるのは難しい。ショットを撃つ間隔をバトルしながら覚えて、タイミングにあわせてカウンターのチップを使う方法がいちばん成功しやすい。

大変だったこと

設置タイプのチップで倒す

2体セットでショットを連発されると手がつけられない。メタルギアやカウントボムなどの設置タイプのチップを使って、あとは攻撃をかわすことに専念させておくといい。



◀ 移動ルートとブーメランの軌道がほとんど重なっているので、1回の攻撃で2体にダメージが与えられる。

	サーキラー	属性	HP: 110
攻撃	ラウンドショット / 20		
チップ	なし		

	サーキラーEX	属性	HP: 130
攻撃	ラウンドショット / 30		
チップ	なし		

	サーキライル	属性	HP: 150
攻撃	ラウンドショット / 40		
チップ	なし		

	サーキライルEX	属性	HP: 170
攻撃	ラウンドショット / 60		
チップ	なし		

	サーキランド	属性	HP: 190
攻撃	ラウンドショット / 80		
チップ	なし		

	サーキランドEX	属性	HP: 220
攻撃	ラウンドショット / 100		
チップ	なし		

マルモコ

系

ウイルスの
系統

移動方法 [通常]



[マルモコ] 系 ってこんなヤツ

エリアの横列をひたすら突進している。
毛がハリアになっていて！発攻撃を当
てて毛を刈らなければいけないので、
連射できるバルカンが有効。

この技でカウンター

モコアヘッド



カウンターチャンス

動き出した瞬間がカウンターのタイミングな
ので、パネルに穴を空けたり、障害物を置いた
りして、一度突進を止める必要がある。動きを
止めるときはクラックアウトやストーンキュー
ブ、サンドリングなどのチップを使おう。

大変だったこと

バルカンを持っていないで困ったときは？

バルカンや突進を止められるチップを持って
いないときは、バスターを1発だけ撃つたあと、
突進をよけながら急いでツインファンクやワイ
ドショットを使って攻撃していこう。



◀マルモコの姿が見えたたら
1発だけ撃ってすぐにバス
ターを止めれば、チップの
攻撃が間に合う。

	マルモコ	属性	HP: 60
--	------	----	--------

攻撃 モコアヘッド / 10 □ ↗

チップ なし

	マルモコEX	属性	HP: 90
--	--------	----	--------

攻撃 モコアヘッド / 20 □ ↗

チップ なし

	ミルモコ	属性	HP: 120
--	------	----	---------

攻撃 モコアヘッド / 40 □ ↗

チップ なし

	ミルモコEX	属性	HP: 150
--	--------	----	---------

攻撃 モコアヘッド / 60 □ ↗

チップ なし

	ゲルモコ	属性	HP: 180
--	------	----	---------

攻撃 モコアヘッド / 80 □ ↗

チップ なし

	ゲルモコEX	属性	HP: 220
--	--------	----	---------

攻撃 モコアヘッド / 100 □ ↗

チップ なし

退治したウイルス

1日



移動方法

動かない

ウイルスの
系統

ウォーラ



[ウォーラ]系 ってこんなヤツ

出現した位置から動かず、2本の牙を飛ばして攻撃してくる。攻撃はナビがよけてくれるので、しつかり2本の牙をよけきってから、反撃するといい。

この技でカウンター

ツインファング



カウンターチャンス

頭を下げて力をためる動作をしたときに攻撃したら、ちょうど牙を飛ばした瞬間にヒットする。攻撃時間は長いバルカンでねらって失敗すると、確実に相手の攻撃に当たってしまうので、単発の攻撃でねらったほうが安全だ。

大変だったこと

攻撃をさえぎる牙をがいくぐる

正面からの攻撃は牙にさえぎられてしまうことが多いので、牙をかわしてから素早く攻撃しよう。ナビの位置に関係なく攻撃できるチップを使えばより簡単に倒せる。



メテオレンインならどこで発動しても必ず全弾ヒットさせられる。サークルボムやサークルガンも有効だ。

	属性	
HP: 100		

攻撃	ツインファング / 10	
チップ	なし	

	属性	
HP: 160		

攻撃	ツインファング / 40	
チップ	ブラインド リカバリー80 デスマッチ1	

	属性	
HP: 220		

攻撃	ツインファング / 80	
チップ	デスマッチ1 リカバリー150 ブラインド	

	属性	
HP: 130		

攻撃	ツインファング / 20	
チップ	ブラインド リカバリー80	

	属性	
HP: 190		

攻撃	ツインファング / 60	
チップ	デスマッチ1 リカバリー150	

	属性	
HP: 260		

攻撃	ツインファング / 100	
チップ	デスマッチ1 リカバリー150 ブラインド	

退治したウイルス 19

ウイルスの
系統 [けいとう]
エレンプラ [けいとう] 系



移動方法 [うご]
動かない [とうかんない]



[エレンプラ] 系 ってこんなヤツ

出てきた位置から攻撃す、正面に向かってさまざまな属性のプレスを飛ばしてくる。正面以外の位置から攻撃できるチップを使えば楽に倒せる。

この技でカウンター

エレメントプレス



カウンター
チップ

種類によって属性は変わが、攻撃の動作は同じ。プレスを吐く直前の、体を縮めたときには攻撃を当てればカウンターになる。一定のリズムで攻撃をくり返すので、2、3回攻撃を見ればタイミングをつかめるハズだ。

大変だったこと

マグマバネルを壊して復元

エレメントプレスが飛んだ先のバネルは、プレスと同じ属性のバネルに変化する。ダメージを受けるマグマバネルに変化したときは、一度壊して復元させたほうが安全に戦える。



必ず属性つきのバネルの上にいるので、有利な属性のチップを選んで攻撃するようにした。

	属性	HP: 100
攻撃	エレメントプレス / 20 ■ 地	
チップ	なし	

	属性	HP: 140
攻撃	エレメントプレス / 30 ■ 地	
チップ	なし	

	属性	HP: 180
攻撃	エレメントプレス / 40 ■ 地	
チップ	なし	

	属性	HP: 220
攻撃	エレメントプレス / 60 ■ 地	
チップ	なし	

	属性	HP: 260
攻撃	エレメントプレス / 80 ■ 地	
チップ	なし	

	属性	HP: 300
攻撃	エレメントプレス / 100 ■ 地	
チップ	なし	

ウイルスの系統

ボムボーイ

20
退治したウイルス

【ボムボーイ】系 ってこんなヤツ

こっちのエリア全域にダメージを与えるボイスボムを作り出しては、押し出していく。左右に行き来するので、横方向に貫通するチップが有効。

いどうほうほう 移動方法

通常

こうしてやっつけた

ボムを貫通するバルカン

ボイスボムが盾になって攻撃を当てにくいので、貫通したり、後ろに誘爆するチップを使おう。ボムが置かれるパネルに穴を開ければこっちのエリアに入つてこれないので楽だ。



大変だったこと

ボイスボムが何回も復活した

ボイスボムだけを壊していたら、何度も復活してきりがない。ボムを設置されてしまったら、エアショットやワウジンラケットなどのチップで押し戻してしまおう。



	ボムボーイ	属性	HP: 50
こうけい 攻撃	ボイスボム / 20		
チップ	なし		

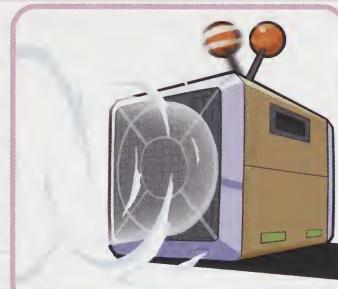
	ボムボーイEX	属性	HP: 80
こうけい 攻撃	ボイスボム / 40		
チップ	なし		

	ボムワーカー	属性	HP: 120
こうけい 攻撃	ボイスボム / 60		
チップ	なし		

	ボムワーカーEX	属性	HP: 150
こうけい 攻撃	ボイスボム / 80		
チップ	なし		

	ボムレイバー	属性	HP: 180
こうけい 攻撃	ボイスボム / 100		
チップ	なし		

	ボムレイバーエクス	属性	HP: 220
こうけい 攻撃	ボイスボム / 150		
チップ	なし		



移動方法 [動かない]

ウイルスの系統 [ウィンドボックス] 系

退治したウイルス

21



[ウィンドボックス] 系 ってこんなヤツ

トップウまたはスイコミの風を吹き続
け、直接ダメージを与えてくることは
ない。ほかのウイルスの攻撃を避け
くくなるので最初に倒しておきたい。

属性 [属性]

属性 [属性]

HP: 80

属性 [属性]

属性 [属性]

HP: 150

属性 [属性]

属性 [属性]

HP: 250

攻撃 [トップウ]

属性 [属性]

属性 [属性]

属性 [属性]

属性 [属性]

属性 [属性]

属性 [属性]

属性 [属性]

属性 [属性]

HP: 80

属性 [属性]

属性 [属性]

HP: 150

属性 [属性]

属性 [属性]

HP: 250

攻撃 [スイコミ]

コラム バスティングレベルの計算式

■バスティングレベルを意識して戦おう

バトル中のナビの行動にはポイントが設定されていて、その合計がバスティングレベルになる。どの行動が何ポイントかがわかれれば、高いレベルを意識的に狙えるようになる。

バスティングレベルを算出する公式

エントカウント + のけぞった回数 + デリートの有無 + カウンターの有無 それぞれにポイントがあり、その合計がバスティングポイントとなる

※ポイントの計算方法

のけぞった回数

回数	ポイント
0	+1
1	±0
2	-1
3	-2
4~	-3

デリートタイム (対ウイルス戦)

回数	ポイント
0:00:00~0:05:00	7
0:05:01~0:12:00	6
0:12:01~0:36:01	5
0:36:01~9:59:59	4

デリートタイム (対ナビ戦)

回数	ポイント
0:00:00~0:30:00	10
0:30:01~0:40:00	8
0:40:01~0:50:01	6
0:51:01~9:59:59	4

カウンターの回数

回数	ポイント
1	+2
2	+4
3回以上	+6

ダブル (トリプル) デリートの有無

デリートの種類	ポイント
ダブルデリート	+2
トリプルデリート	+4

電脳世界で出会ったナビたち

ナビデータの見かた



① ナビの写真

② ナビの名前

③ ナビの属性

④ レベルごとのHP

⑤ ナビの移動方法

ウイルスの移動方法と同じく、“通常” “フロート” “エア” “ジャンプ”的4つのタイプがいる。

⑥ ナビの特徴

バトルしたナビの基本的な行動の傾向と、その対策を解説している。

⑦ ナビが使ってきた技

バトルしたナビが使ってきた技の、攻撃力や属性などの基本的なデータをレベルごとに掲載している。また、それぞれの技の特徴と簡単な対処法を解説しているほか、攻撃範囲や軌道がわかりにくいものには、図と矢印を掲載している。

⑧ ナビの倒しかた

バトルで倒したナビについては、どんな戦いかたをしたか？ どんな攻撃が有効だったか？などを解説している。

⑨ カウンターの決めかた

カウンターをねらやすかった技をひとつ選んで、連続写真にどの動作中に攻撃を当せんごうすれば成功したかと、その具体的なねらかたを解説する。

ノーマルナビ



属性	HP	V1	V2	V3	SP
ノーマル	300	600	800	1200	

MEMO

このナビの
特徴

主にキヤノンで攻撃してくるので、離れた間合いで攻撃をよけると同時にツインファングやワイトショットで反撃するといい。

ヒールナビ



属性	HP	V1	V2	V3	SP
ヒール	400	700	900	1300	

MEMO

このナビの
特徴

ヒールナビを倒せばそこでバトルが終わるのでウイルスは無視。邪魔なときは誘爆効果のあるチップでまとめて攻撃する。

バトルしたナビ 03



移動方法 フロート

ロール

属性	HP	V1	V2	V3	SP
	500	800	1100	1600	

MEMO

このナビの
特徴

動きが素早いえ、ウイルスを召喚するので攻撃を当てにくかった。エリア内をくまなく動き回るのでホワイトウェブが有効。

ロールウィップ

攻撃力	V1	10	V3	40
攻撃力	V2	20	SP	60



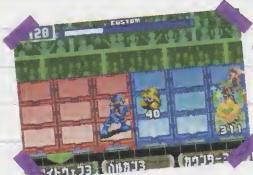
突然目の前に現れて、頭の飾りを振り回す。ソード系のチップを使って返り討ちにしよう。後ろによけたら横に、上から下によけた場合は縦に攻撃範囲の広いチップで反撃するといいので、素早く適切なチップを選択したい。また、こちらのエリアに入ってくる攻撃なので、アイフォームを使って大ダメージを与えることもできる。



こうしてやっつけた

ロールウィップをかわして攻撃！

ロールウィップを使うときは向こうから近づいてくるので、その時をねらえばいい。



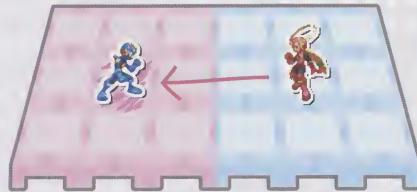
よく使った
チップ系
ツインファング系
アイフォーム
↓エリア中を素早く動き回るので、ホワイトウェブに当たってくれることが多い。

ロールアロー

攻撃力	V1	20	V3	80
攻撃力	V2	40	SP	100



先端がハートの形をしている矢を放つ技。使うとしたチップを破壊する効果があるが、一直線に飛んでくるだけなので、ガワスのは簡単。こちらのナビと横軸が合ったときに使ってくるので、矢を放つタイミングが分かりやすく、反撃もしやすい。矢を撃つたあとはしばらく動きが止まるので、縦に攻撃範囲の広いチップで反撃しよう。



この技でカウンター

ロールアロー



ロールアローを撃とうと正面に立つたときに、キヤノンやバルカンなどの発生の早い攻撃で攻撃すればカウンターをきめやすい。



移動方法

通常

ガツツマン

バトルしたナビ ロ4

属性



HP

V1

V2

V3

SP

600

900

1300

1800

MEMO

このナビの
特徴

パンチや腕のマシンガンで攻撃してくる。
間合いを2以上に設定しておけば、どの攻撃も簡単にかわすことができる。

[ガツツクエイク]

攻撃力	V1	30	V3	80
攻撃力	V2	50	SP	150



両腕を地面に叩きつけて、こちらのエリアにランダムでヒビバネルを作り、3箇所にガレキを落せる技。叩きつける両腕にも1バネル分攻撃判定があるので、間合いを2以上離して落ってくるガレキだけをかわしてから反撃をねらうといい。また、ガツツマンの目の前が穴バネルのときは叩きつけても何も起らないので、テスマッチ2で完全に封じることも可能だ。

[ガツツマシンガン]

攻撃力	V1	5	V3	20
攻撃力	V2	10	SP	30



腕に仕込んだ、マシンガンを握つて、下どちらがにかわしながら、ツインファングで反撃するといい。

[ガツツパンチ]

攻撃力	V1	40	V3	100
攻撃力	V2	70	SP	200



威力が高い技で、当たると1バネル後ろに吹き飛ばされる。間合いを2以上にすれば攻撃は当たらない。



こうしてやっつけた

間合いを取って攻撃

近距離の強力な攻撃を避けるため、距離を取って弾のスピードが速いチップで攻撃した。



よく使ったチップ
キヤノン系
バルカン系
ツインファング系

間合いを2以上とてし
まえば、ガツツパンチは当
たらない。

この技でカウンター

ガツツマシンガン

カウンター
チップス

ガツツマシンガンは構えてから撃つまでがとても素早い。だから、腕を出す前のじっとしている状態で攻撃をくり出せばヒットしやすい。



いどうほうほう
移動方法

通常

ナンバーマン

バトルしたナビ 05

属性



HP

500	800	1100	1600
-----	-----	------	------

MEMO

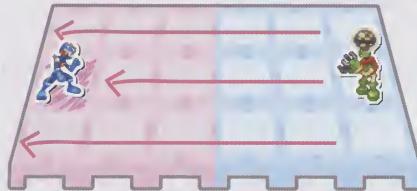
このナビの
特徴

このナビは、広い範囲で攻撃できる。間合いを離してくるので、パンフルーランスなど、最後列を攻撃できるチップが有効だ。

ナンバーボール

	V1	20	V3	80
攻撃力	V2	40	SP	100

真ん中の敵の列に巨大な球を投射させて、一斉に転がしていく技。列を崩さずに向かってくるので、よけるのは難しいが、球に書いてある数字のぶんだけスターを当てると簡単に壊せる。必ず最後列から使ってくるようなので、両手を上げる動作を自印にしてパンフルーランスやフーメランを使い、確実に攻撃をヒットさせていこう。



こうしてやっつけた

最後列の攻撃に特化したテッキで臨む
ナンバーボールの攻撃中がダメージチャンス。最後列をねらえるチップでテッキを組もう。



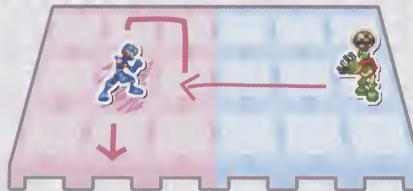
よく使う
チップ
ブーメラン系
バルカン系
パンフルーランス

▲ナンバーボールはくり返し使ってくる。そのときにダメージを与えていこう。

ナンバーラーラー

	V1	20	V3	80
攻撃力	V2	40	SP	100

途中で軌道を変える三角定規を投げつける技。1発撃つと一瞬動きが止まるので、そのスキによけよう。



	V1	10X1~6	V3	40X1~6
攻撃力	V2	20X1~6	SP	50X1~6

HPが少なくなると使い始める。中央に落ちる回避できないので、コカシタやインビジブルが必要。

→

サイクロボム

	V1	10X1~6	V3	40X1~6
攻撃力	V2	20X1~6	SP	50X1~6

→

この技でカウンター

ナンバーボール



ナンバーマンが最後列で動きを止めたときにキヤノンを撃つたら、タイミングよくヒットする。パンフルーランスも効果的だ。

バトルしたナビ **06**

ファイアマン

属性



HP

V1	V2	V3	SP
700	1000	1400	1800

MEMO

このナビの
特徴

火炎放射や爆弾で攻撃をしてくる。フレイムサークルを使つたら、必ずファイアームがファイアタワーを出してくる。

移動方法

通常

ファイアーム				
攻撃力	V1	25	V3	70
攻撃力	V2	40	SP	120



画面端まで届く炎を放射する技。撃っている間は動きが止まるので、そこが反撃のチャンス。

ファイアボム				
攻撃力	V1	25	V3	70
攻撃力	V2	40	SP	120

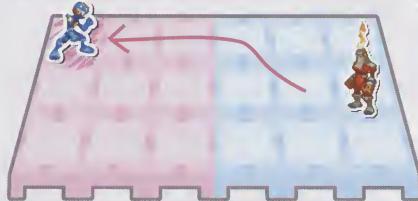


落地点でしばらく燃え続ける爆弾を発射する。残り火は、ワイドショットで攻撃するついでに消そう。

フレイムタワー				
攻撃力	V1	25	V3	70
攻撃力	V2	40	SP	120



追尾機能のある火柱を噴き上げる技。一度後ろにやり過ごせばそれ以上追ってこない。



フレイムサークル				
攻撃力	V1	—	V3	100
攻撃力	V2	60	SP	150



V2以降が使つてくる攻撃で、こちらのエリア外周を炎が取り囲む。炎が消えるまで攻撃は仕掛けないように。



こうしてやっつけた

ファイアボムを撃つたときがねらい目
ファイアボムを撃つたスキをねらって、ワイドショットやブリザードを使うといい。



よく使つたチップ
ワイドショット系
ブリザード系
キャノン系

◆当てやすく、2倍のダメージを与えられるワイドショットがオススメ。

この技でカウンター

ファイアーム

カウンター
チャンス

ファイアームを撃つときはファイアマンが正面に立ち、両腕をつきだすので、そこをねらって攻撃を出せばタイミングよく当たる。



いどうほうほう 移動方法 [ジャンプ]

バトルしたナビ ロフ

ウッドマン

属性



HP

V1 1200 V2 1500 V3 1800 SP 2000

MEMO

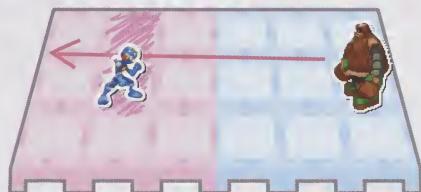
このナビの特徴

常に飛び跳ねながら移動しているので、攻撃が当たりにくい。着地の瞬間をねらって弱点の炎属性で攻撃するといい。

トラフィックログ				
攻撃力	V1	40	V3	80
攻撃力	V2	60	SP	120



敵2/4セル分の丸太を転がす技。よけるより、バスターで壊すほうが確実にダメージを防げる。



タネデッポウ				
攻撃力	V1	15	V3	30
攻撃力	V2	20	SP	50



木の種を3つ連続で発射する技。1発目の弾に当たると、残りの2つにも当たってしまう。



こうしてやっつけた

弱点の炎属性で攻撃

ファイアプラスで草むら/パネルを作って、3倍ダメージになるエレメントフレアをねらおう。

よく使ったチップ エリアスチール
ヒートブレス
エレメントフレア

エレメントフレアは、丸太が転がってきたも貫通してダメージを与える。

テスフォレスト				
攻撃力	V1	40	V3	80
攻撃力	V2	60	SP	120



こっちのエリアに木の柱を4本生やして攻撃する技。生えてくる場所はランダムで、通常のジャンプよりも高く飛んだときが攻撃の前触れ。1回のジャンプで、4本連続で柱が生えてくることもある。あらかじめエリヤスチールを使っておけば逃げ道が増えてかわしやすくなる。攻撃中は動かないで、かわしながらサーチボムなどで反撃しよう。



この技でカウンター

テスフォレスト



テスフォレストの着地の瞬間がチャンス。着地寸前にウッドマンの影がひとまわり大きくなるので、そこで攻撃をくり出すといい。



移動方法 [エア]

ウインドマン

バトルしたナビ ロロ

HP	V1	V2	V3	SP
700	1000	1300	1600	

MEMO

このナビの
特徴

トップワイヤスイコミ効果のある風を起こして攻撃を避けにくくする。バリアやインビシブルを使うと普通に動ける。

[バードクラッシュ]

攻撃力	V1	30	V3	80
攻撃力	V2	50	SP	100

[プロペラボム]

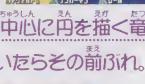
[ラウンドトルネード]

攻撃力	V1	30	V3	80
攻撃力	V2	50	SP	100

たくさんの鳥の風を飛ばして攻撃してくる技。風の影響で避けにくいので、バスターで撃ち落そう。



ウインドマンの前方2バーナル目を中心円を描く竜巻を3発放つ技。スイコミの風が吹いたらその前が狙い。



[ブラストアタック]

攻撃力	V1	30	V3	80
攻撃力	V2	50	SP	100

ウインドマンの正面から爆弾が2つ発射され、エリアの上に別れてこっちに向かってくる技。ナビと縦の列で隣り合うと、ナビめがけて直角に曲がってくる。トップワイヤスイコミの風に飛ばされて、避けた爆弾にぶつかってしまうことがある。そこで、ダメージを防ごうとバリアを使うと、風の影響も受けなくなつて簡単にかわせるようになるのだ。



こうしてやっつけた

風の影響を受けない攻撃を選択

風の影響で間合いが合わせにくいで、間合いかけては当たるチップを使っていく。



バリア系
くはった
キヤノン系
サーチボム

ウインドマンは最後にいることが多いので、パンチランスも有効。

この技でカウンター

ラウンドトルネード



ラウンドトルネードを出すために、体をひねった瞬間にチャンス。弾のスピードが速いキヤノン系のチップがねらいやすい。

カウンター
チャンス



バトルしたナビ 09

サーチマン



HP

V1

V2

V3

SP

900

1200

1400

1600

MEMO

このナビの
特徴

エリア内を小刻みに移動しつつ、攻撃していく。直線的な攻撃は当てにくいが、攻撃中のスキが大きいのでそこがねらい目になる。

移動方法

通常

電脳世界で
出会ったナビたち

スコープガン

攻撃力	V1	10	V3	20
攻撃力	V2	15	SP	30



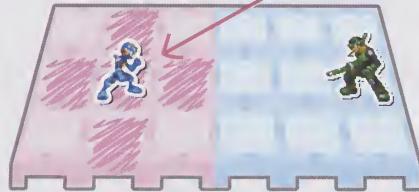
照準物や位置に関係なく、照準が合えばどこからでも攻撃が命中する。動いていれば当たることはない。

サテライトレイ

攻撃力	V1	40	V3	80
攻撃力	V2	60	SP	120



照準が合った場所にレーザーで攻撃する技。攻撃範囲は十字型で、中のパネルをヒビバネルにする。

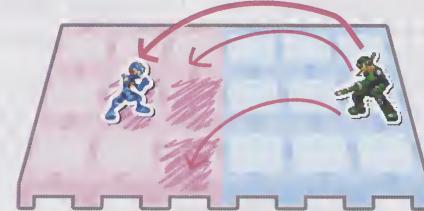


サーチグレネード

攻撃力	V1	40	V3	80
攻撃力	V2	60	SP	120



サーチマンが地中に潜り、定時間で爆発する手榴弾を2つ投げてくる技。手榴弾は落ちたハネルとその上下左右に攻撃範囲があり、投げてきた間に爆発していく。手榴弾は攻撃すれば壊すことができるので、よけきれないとときは壊すといい。とくに、V2以降は手榴弾を投げる数が3つに増えるので、1つが2つは壊しておかないとよけきれなくなる。



こうしてやっつけた

対コカシタ性能のあるチップで攻撃

サーチグレネードの攻撃中に、ボムやホウガなど対コカシタ性能を持つチップで反撃。



この技でカウンター

サテライトレイ



カウンターチャンス

サテライトレイの照準が移動しているときがカウンターのねらい目。照準が自分に合った瞬間に攻撃すると、カウンターがきまりやすい。



アクアマン

属性 水属性

HP	V1	V2	V3	SP
500	900	1300	1600	

MEMO このナビの特徴 攻撃、移動の制限、防御を兼ね備えたスイドウカンを置き、水属性の攻撃をしがけてくる。攻撃をうまく当てる工夫が必要だ。

アクアホース

攻撃力	V1	20	V3	80
威力	V2	40	SP	100

水の爆弾を撃ち込んで、水が落ちた場所と1バネル後ろの計2バネルに泡立てて攻撃する技。



アクアハウガン

攻撃力	V1	20	V3	80
威力	V2	40	SP	100

水のハウガンを投げ込む攻撃。投げてから地面に落ちるまでの動きを止めている間に反撃するといい。



スイドウカン

攻撃力	V1	20	V3	80
威力	V2	40	SP	100

アクアマンのエリア最前列の上下、またはこちらのエリア中段の最前列に出現して、横2バネルに放水する技。スイドウカンはフレイク性能のあるチップで壊せるので、エアホッケーなどの正面に立たなくて攻撃できるチップで壊すといい。また、エリヤスチールを使って、間合いを広く設定しておくと、移動できるバネルが増え、断然戦いややすくなる。



こうしてやっつけた

最前列に出てきたら攻撃 最前列に出てきたときにサンダーボールを連続で当てるといい、簡単にHPを減らせる。




◀スイドウカンに邪魔されないように、なるべく前に出てから使うようするといい。

この技でカウンター

アクアハウガン



アクアハウガンはアクアホースを散発撃つたあとに投げてくることが多い。スイドウカンが中段にないときにねらっていくといい。

バトルしたナビ

11

いどうほう
移動方法通常
つしゆう

サンダーマン



HP

V1

V2

V3

SP

1000

1200

1400

1700

MEMO

このナビの
特徴

エリア外周を回る雷雲を伴って登場し、サンダーマン自身は攻撃するとき以外は常にエリアの最後列にいる。

エレキビーム

攻撃力	V1	40	V3	100
攻撃力	V2	60	SP	120



横一線に電波を放電する。必ず最前列で使うので、よけながらワイドソードで反撃するといい。



サンダーボルト

攻撃力	V1	40	V3	100
攻撃力	V2	60	SP	120



ナビのいるパネルに雷を3連続で落す技。雷雲の動きが止まっているれば、よけるのは簡単。

こうしてやっつけた
パンブーランスで反撃

エレキビームの攻撃中以外は最後列にいるので、落雷中にパンブーランスで反撃した。



よく使った
パンブーランス
ソード系

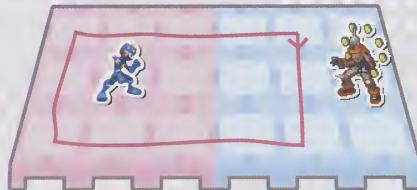
◀ストーンキューブが壊れてしまうので、ブーメランを使うのは避けるように。

雷雲(直撃)

攻撃力	V1	20	V3	50
攻撃力	V2	30	SP	60



雷雲がエリア外周を時計回りに回っていて、たどり着くと、動きを止めることができる。雷雲自体がストーンキューブを壊すことないので、相手エリアの最前列下段にストーンキューブを置けば、ほぼ完全に封じることができ、有利に戦える。



この技でカウンター

エレキビーム



エレキビームを出そうと最前列にきた瞬間にがチャンス。出てきたところをソードで迎撃すると自然にカウンターになることが多い。



移動方法 [フロート]

メタルマン

バトルしたナビ 12

属性

HP

V1

V2

V3

SP

800

1200

1600

2000

MEMO

このナビの特徴

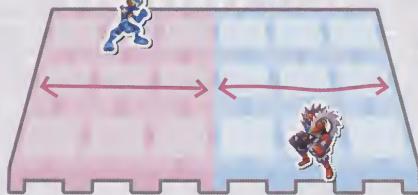
お互いのエリア中段にメタルギアが設置される。これを最初に壊すとメタルブレードがよくやすくなつて戦いやすい。

[メタルギア]

攻撃力	V1	30	V3	80
攻撃力	V2	50	SP	100



エリア中央を左右に往復している歯車。ブレイク性能のあるチップで壊せばその後は復活しない。

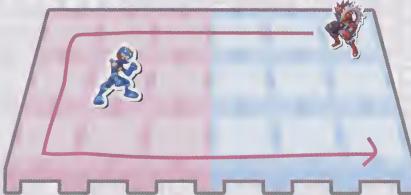


[メタルブレード]

攻撃力	V1	30	V3	80
攻撃力	V2	50	SP	100



ブーメランのチップと同じ軌道を描く攻撃。必ずエリアの上段が下段に移動してから撃つくる。



[メタルミサイル]

攻撃力	V1	30	V3	80
攻撃力	V2	50	SP	100



ナビがいるパネルにミサイルを3発続けて撃つ技。しかし3発よけてから反撃しないと当たってしまう。

[メタルフィスト]

攻撃力	V1	—	V3	160
攻撃力	V2	100	SP	200



目の前のパネルに拳を振り下ろし、穴を開ける。メタルブレードやメタルミサイルに続けて使ってくる。

こうしてやっつけた

メタルブレードはシラハドリで返す

メタルブレードはソード性能の技なので、シラハドリを使ってダメージを与えられる。



ブーメラン系
よく使う
チップ

シラハドリ
エアホッケー系

エリアの端にいることが多いので、ブーメランがよくヒットした。

この技でカウンター

メタルブレード



メタルブレードを使おうとしたときがチャンス。必ずエリアの端から撃つので、ブーメランでねらうと、成功しやすい。



いどうほうほう

通常

ジャングクマン

バトルしたナビ 13

属性



HP

V1

V2

V3

SP

700

1000

1300

1600

MEMO

このナビの
特徴

エリアの最後列で上下に移動しながら、コミニの塊やボルトを発射してくる。攻撃をよけるため、間合いを広くとって戦いたい。

ジャンクキューブ				
攻撃力	V1	30	V3	80
攻撃力	V2	50	SP	100

ゴミの塊を発射する技。ハスターを1発当てるごとに速度が落ちてかわしやすくなる。



ジャンクブレス				
攻撃力	V1	45	V3	120
攻撃力	V2	75	SP	150

腕を伸ばして敵を押しつぶす技。攻撃前に体を後ろに引くので、すぐに間合いを広くしてかわそう。



こうしてやっつけた			
動きを封じてボムで攻撃			

エリアスチールとダブルクラックで動きを封じたあと、ボムを投げつけて攻撃しよう。

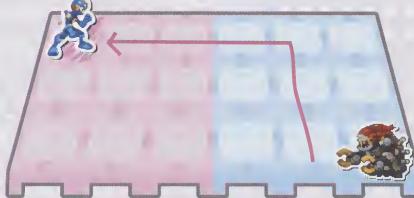


エリアスチール
ダブルクラック
エナジーボム

威力の高いエナジーボムをどんどん投げ込んで一気にHPを減らした。

ボルトミサイル				
攻撃力	V1	30	V3	80
攻撃力	V2	50	SP	100

ボルトを腕から何本も高速で撃ち出す技。レベルが上がることに撃ち出されるボルトの数が増えていく。レベルが低い場合は、簡単にかわせるが、ボルトの数が増えてくると間合いを広くしないとすべてかわすのは難しい。ストーンキューブはすぐに壊されてしまうので、インビシブルやコカシタ、バリアなどを使って回避するといい。



この技でカウンター

ボルトミサイル



カウンターチャージ

撃つ瞬間に攻撃を当てる。パンブーランスは最後列を動かないJUNKMANに確実にヒットするのでタイミングを計るだけでOK。

いどうほう
移動方法

通常

ブルース

バトルしたナビ 14

属性

HP

V1

V2

V3

SP

1000

1300

1600

1800

MEMO

このナビの
特徴

小刻みに移動しながら、斬りつけてくる。こちらの攻撃をシールドで防御するので、ブレイブ性能のあるチップを多用するといい。

ワイドソード

攻撃力	V1	40	V3	90
攻撃力	V2	60	SP	120



目の前に現れて、攻撃範囲が離3バーネルのソード攻撃をくり出す。最後列にいると逃げられない。



ヒハイドストラッシュ

攻撃力	V1	—	V3	90
攻撃力	V2	60	SP	120



攻撃をかわし、後ろに現れてソードで攻撃するカウントア技。この攻撃でもシラハドリが発動する。

こうしてやっつけた

間合いを5にしてシラハドリ

シラハドリを使って最後列でワイドソードを
ワザと受けると確実にダメージを与える。



よく使った
チップ
シラハドリ
アイフォーム
ステルスマイン
ブルースのワイドソード
は間合いを5にすれば必ず
こちらのナビに当たる。

ファイターソード

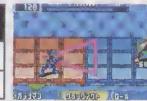
攻撃力	V1	40	V3	90
攻撃力	V2	60	SP	120



最前列からソード攻撃をくり出す。エアースチールを使って間合いを4以上にすれば攻撃は当たらない。

テルタレイエッジ

攻撃力	V1	—	V3	180
攻撃力	V2	—	SP	200



エリア内を高速で移動し、ワイドソードで斬りつけてくる技。移動する順番は下図のとおり。



この技でカウンター

ワイドソード



ソードで斬ろうと、こっちのエリアに入ってきた瞬間にガウンターをきめるチャンス。剣を振ってくる前に攻撃を当てれば成功する。



移動方法 [フロート]

スターイロー				
攻撃力	V1	20	V3	80
攻撃力	V2	40	SP	100

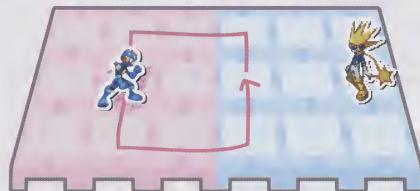


先が星の形をした矢を一直線に飛ばす技。連続で撃つてくるので、すべて避けきってから反撃しよう。

ムーンダンス				
攻撃力	V1	20	V3	80
攻撃力	V2	40	SP	100



2~3バナー前方に月を出現させて攻撃する技。月は出現した場所から時計回りに移動する。



キラキラメテオ				
攻撃力	V1	20	V3	80
攻撃力	V2	40	SP	100



こちら側のエリア1バナーに流星を落せる技で、單発のときと、最大5回連続して落るときがある。がわすのは簡単だが、がわしたところにスターイローを放つてくることが多い。キラキラメテオをがわした後にスターイローがいたときは、すぐにキヤノン系などの正面に飛びチップで攻撃して、スターイローの攻撃を防ぐといい。



こうしてやっつけた

動きが止まつた瞬間をねらえ！

スターイローがスターイローを撃つたあとに、しばらく動きを止めるときがねらい目。



よく使つた
チップ

ツインファンク系
ワイドソード
キヤノン系

この技でカウンター

スターイロー



カウンター
チャンス

スターイローが弓を構えた瞬間がカウンター攻撃のチャンス。スターイローを撃つために正面に立つたところをねらつた。



いどうほう
移動方法 [通常]

ナバームマン



HP	V1	V2	V3	SP
900	1200	1500	1800	

MEMO
このナビの
特徴

ハルカンアームと2種類のボムで攻撃して
くる。V3以上はヒライシンをよく使うので、
電気属性のチップは使わないほうがいい。

バルカンアーム

攻撃力	V1	15	V3	30
攻撃力	V2	20	SP	40



攻撃するときは赤い照準が現れるので、それが出現したら、攻撃の手を止めて回避に専念しよう。

ナバームボム

攻撃力	V1	80	V3	160
攻撃力	V2	120	SP	200



ナビに照準が合うと、地面に落ちた場所を中心にして、周囲のパネルすべてが効果範囲となるボムを探せる。

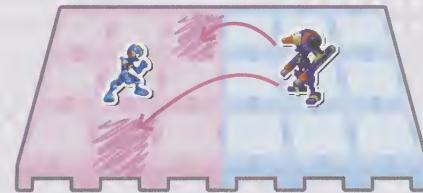


ファイアボム

攻撃力	V1	40	V3	80
攻撃力	V2	60	SP	100



爆弾を2つ同時に発射して攻撃する技。爆発したらとろは炎が燃え残り、当たるとダメージを受ける。爆弾自体をよけるのは簡単だが、その後のナバームマンの攻撃をよけようとして、残り火に当たってしまうことがよくある。カキゲンキンを使っておけば、爆弾が地面に落ちたときにトラップが発動して、ダメージを与えることができる。



こうしてやっつけた

水属性のコンボで攻撃

フリザードで氷のパネルを作っておき、エレメントアイスで大ダメージを与えよう。



よく使ったチップ
カキゲンキン
フリザード
エレメントアイス

▲エリアスチールを使っておくと、フリザードのチップが当たりやすくなる。

この技でカウンター

ナバームボム



カウンターチャンス

ボムを撃つために上に向いた瞬間がチャンス。動きを止めるので、そこでボムを投げたら撃つ瞬間に当たり、カウンターがきまりやすい。

バトルしたナビ 17



アイスマン

属性
まくせい

HP

V1

V2

V3

SP

700

1000

1300

1700

MEMO

このナビの
とくちょう
特徴

エリアの最前列にアイスキューを作り、それを蹴り出して攻撃してくる。こちらもアイスキューを利用して攻撃するといい。

移動方法

通常

フリーズボム		
攻撃力	V1	V2
	30	50
	V3	SP
	80	100



水の爆弾を投げる技。爆弾が地面にぶつかったハネルと、その上下のパネルから氷柱が突き出していく。

ユキタルマ		
攻撃力	V1	V2
	45	75
	V3	SP
	120	150



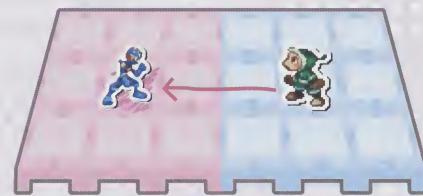
氷の息を吹き、パネル上に雪だるまを作る技。雪だるまは、一定時間経つと周囲を巻き込んで爆発する。



アイスマンキック		
攻撃力	V1	V2
	30	50
	V3	SP
	80	100



最前列に作ったアイスキューを蹴って、ぶつける技。蹴られたアイスキューは当たると消えるが、外れるとこっちのエリアの最後列で止まり、アイスマンが新たにアイスキューを作ったときによく消える。また、パネルに氷や障害物があると、そこにはアイスキューは出てこなくなるので、アイスマンキックの攻撃回数を減らせる。



こうしてやっつけた

アイスキューを利用して攻撃

氷を蹴ろうとするところをねらって、ライトニングを使うと効果的だ。



よく使った
ヒートショット
ハルカシ
ラインング系
◆貴重して攻撃することができる、ハルカシやヒートショットも有効だ。

この技でカウンター

フリーズボム



アイスマンキックでアイスキューを全部蹴ったあと、フリーズボムを投げようと手に持つ瞬間をねらって攻撃していこう。



いどうほうほう

移動方法 フロート

エレキマン

バトルしたナビ 18

属性



HP

V1

V2

V3

SP

800

1100

1400

1700

MEMO

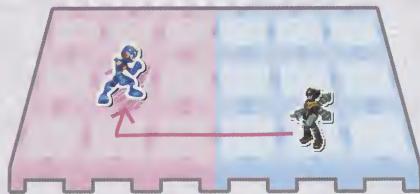
このナビの
特徴

雷の玉やソートで攻撃してくる。エリアの両端にはテンキョクが設置され、そこから流れれる電流にさわるとダメージを受ける。

サンダーボール				
攻撃力	V1	30	V3	80
攻撃力	V2	50	SP	100



サンダーボールに当たるとダメージを受けるだけではなく、マピしてしばらく動けなくなってしまう。



ダッシュエレキソード				
攻撃力	V1	30	V3	80
攻撃力	V2	50	SP	100



ダッシュで突進してきて、ソードで前方を攻撃する技。攻撃後のスキが大きいので反撃しやすい。

エレキテスロード				
攻撃力	V1	30	V3	80
攻撃力	V2	50	SP	100



エリアの両端にあるテンキョクが一定間隔でエリア中段に電流を放電する。これがあるせいで、動ける範囲が制限され、サンダーボールをよけきれなくなってしまうので、フレイク性能のあるホウガンで真っ先に破壊しよう。2回ヒットさせれば壊れて、その後は二度と復活しない。テンキョク破壊用として3枚ティキに組み込んでおいても損はない。



こうしてやっつけた

ブーメランやバンブーで攻撃

テンキョクのせいでお互いエリア上下にいることが多いので、ブーメラン主体で戦うといい。



この技でカウンター

ダッシュエレキソード



エレキマンがソードを構えて、こっちに向かって突進しようとする瞬間に攻撃すれば、カウンターがきまりやすい。



移動方法

通常

プラントマン

バトルしたナビ 19

属性



HP

V1

V2

V3

SP

900

1200

1500

1800

MEMO

このナビの
特徴

エリア内を素早く移動しながら、トケを飛ばしたりこっちのエリアに花を咲かせたりと、植物を使つた攻撃をしがけてくる。

ローズニードル

攻撃力	V1	30	V3	80
攻撃力	V2	50	SP	100



バラのトケを飛ばして攻撃してくる技。直線に飛んでくるだけなのでよくやすく、反撃もしやすい。

プラントワード

攻撃力	V1	30	V3	80
攻撃力	V2	50	SP	100



ナビがいるパネルにツタを生やして攻撃する技。このツタに捕まると、マヒしてしばらく動けなくなる。



カラフルフラワー

攻撃力	V1	30	V3	80
攻撃力	V2	50	SP	100



こちら側のエリアに大きな花を咲かせる技。この花が上下左右にまき散らす花粉に当たると、ナビが混乱状態になってしまう。混乱は一定時間経過すると回復するが、カラフルフラワーが咲いている限りは何度も花粉をまき散らすうえ、回遊行動の助けにもなるので、出現したらすぐにターゲットを花に変更して、即座に破壊しよう。



こうしてやっつけた

ヒートプレスでパネルをマグマにする
プラントマンの弱点である炎属性のマグマ
パネルは、踏んだら2倍のダメージになる。



ヒートプレス
よく使つた
チップ

黒い
マグマ

V3以降はカキゲンキンを
使うので、出される前に炎
属性のチップを使うこと。

この技でカウンター

ローズニードル



一定回数移動することにローズニードルを擊つて、ローズニードルを撃つと同時にこつ

ちも攻撃すればカウンターを決められる。



ナイトマン

バトルしたナビ 20

属性

HP	V1	V2	V3	SP
1200	1500	1800	2200	

MEMO
このナビの
特徴

上下には動かず、前へ進んでくる。
エリアスチールして移動範囲を狭めてくるの
で、同じように押し返そう。

移動方法 ジャンプ

[ブローカンウォール]

攻撃力	V1	40	V3	80
力	V2	60	SP	120



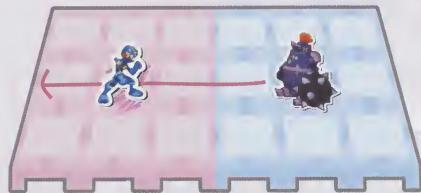
鉄球を上空に投げ、ガレキを落とす技。エリアス
スチールを使われてからだと、避けきれないなる。

[ロイヤルレッキングボール]

攻撃力	V1	40	V3	80
力	V2	60	SP	120



鉄球を一直線に投げつける技。真っすぐ飛んでくる
だけなので、避けながらワイドショットで反撃できる。



[キングダムスラッシャー]

攻撃力	V1	40	V3	80
力	V2	60	SP	120



体の周りで鉄球を回転させて攻撃する技。攻撃範囲
はナイトマンの周囲の8マスだけなので、間合いを2
以上に設定しておけば攻撃に当たることはない。ただ、
エリアスチールして行動範囲を狭められた状態で、カレ
キをよけているときに使われると当たってしまう可
能性がある。エリアスチールしてエリアを広げ、逃げ場所を
確保しておこう。



こうしてやっつけた

ホウガンやソート系で攻撃

その場をほとんど動かないで、ホウガンや
ソードでダメージを与えやすい。



よく使った
テクニック
ホウガン
ソード系

こっちに近づいてきても、
エアショットで押し返すこ
とができる。

この技でカウンター

ロイヤルレッキングボール



ナイトマンが鉄球を撃ち出そうと、腕を前に
出した瞬間をねらう。撃ち出した鉄球に当たら
ないように、間合いは広めがいい。

バトルしたナビ 21

電脳世界
スクラップブック電脳世界
で出
会った
ナビた
ち

移動方法 [フロート]

シャドーマン

属性	HP	V1	V2	V3	SP
黒属性	1000	1300	1600	1900	

MEMO

このナビの
特徴

バトルが詰まるごとに3体に分身して攻撃してくる。分身は攻撃してもすぐ復活するので、本体だけをねらつたほうがいい。

ブンシンギリ				
攻撃力	V1	40	V3	80
攻撃力	V2	60	SP	120

本体と2体の分身のうち、2体がパクエンで攻撃して、残りの1体が刃で斬りつけてくる技。

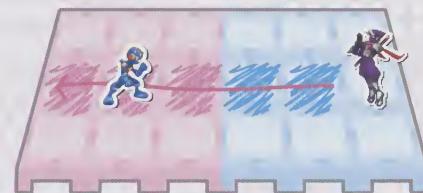


カワリミシュリケン				
攻撃力	V1	40	V3	80
攻撃力	V2	60	SP	120

攻撃を受けたときに、分身を解除して上空からショリケンを3発投げてくるカウンター技。

パクエン				
攻撃力	V1	40	V3	80
攻撃力	V2	60	SP	120

こちらに向かって一直線に進む炎で攻撃する技。分身中は3体全員がパクエンをいっせいに使うので、上、中、下段のそれそれからパクエンを使われると、移動では回避できなくなる。この炎は穴を開けることで防ぐことができるので、バトル開始直後にトリブルクラックで穴を開けてしまえば有利に戦える。この間に攻撃をしかけていく。



こうしてやっつけた			
誘爆を利用してダメージを与える			

後ろに誘爆するチップを使えば、分身が前にいても本体にダメージを与えられる。



ヒートショット
ライトニング系
トリプルクラック

分身は障害物扱いなので、
ライトニングを使えば本体
にもダメージを与える。

大変だったこと			
バッドメディスンでヘロヘロになった			

回復力の高いチップを使う前に、リカバリー10を使って効果を打ち消しておくといい。



◀シャドーマンに????と表示されているときは、
バッドメディスンを使っている可能性がある。

バトルしたナビ 22



移動方法

通常

タップマン

属性	HP	V1	V2	V3	SP
	600	900	1200	1600	

MEMO

このナビの特徴

小さいコマを使つたり、コマに変身したりして攻撃してくる。自分がコマに変身したときは必ずもとの位置に戻るクセがある。

タップスピン

攻撃力	V1	20	V3	80
攻撃力	V2	40	SP	100



コマに変身して一直線に突っ込み、V1で左側に、V2以降はジグザグにも移動する。



クリクリタップ

攻撃力	V1	30	V3	120
攻撃力	V2	60	SP	150



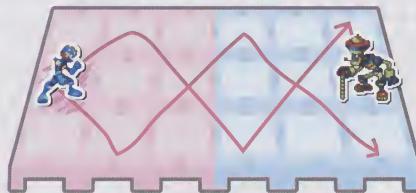
大きなコマに変身してジャンプし、押しつぶす攻撃。スキが大きい攻撃なのでよけるのは簡単。

リトルスピナー

攻撃力	V1	20	V3	80
攻撃力	V2	40	SP	100



小さいコマを使った攻撃。エリアの上下の壁に当たると反射して、シグザグに動きながら迫ってくる。クリクリタップや、タップスピンとコンビネーションで使われることが多い。エリアに穴を空けることで対処できるので、トリフルクラックやマグナムなどをフルアリに入れておくと戦闘が楽になる。V2以降は小さいコマの敵が3つが増ええる。



こうしてやっつけた



コマがらもとの姿に戻ったときがねらい目
コマがらもとの姿に戻ったときはスキが大きくて、攻撃をヒットさせやすい。



トリフルクラック
よく使う技
マグナム
オシンウサン

◆コマの状態のときは、ブレイブ性能がある攻撃ならダメージを与えられる。

この技でカウンター

コマに変身する直前をねらえ！



カウンターチャンス

タップマンが腕を上げ、コマに変身する瞬間にカウンター攻撃をするチャンス。リトルスピナーのあとに変身することが多い。



移動方法

通常

スパークマン

バトルしたナビ 23

属性



HP

V1

V2

V3

SP

600

900

1200

1600

MEMO

このナビの
特徴

スパークマンは攻撃したあとワープする。

間合いが近いとメイクシャドー、遠いときはスパークウェーブを出してくることが多い。

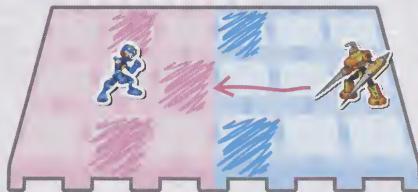
スパークボール



攻撃力	V1	20	V3	80
威力	V2	40	SP	100



機雷を発射し、ナビの正面にX状の範囲に爆発させ
る。爆発する前に攻撃して壊すといい。



メイクシャドー



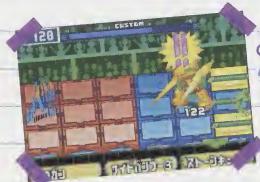
攻撃力	V1	20	V3	80
威力	V2	40	SP	100



間合いが近いと使う技。フラッシュをたいてナビの
背後に影を作り出し、影に後ろから攻撃させる。

こうしてやっつけた

スパークウェーブを使うときがチャンス

スパークウェーブを使うときは最後列にいる
ので、ブーメランで反撃するのが効果的。

よく使った
技

フーメラン系
パンブーランス
サイドパンブー系

パンブーランスを使った
あとに、サイドパンブーを
使うコンボも有効。

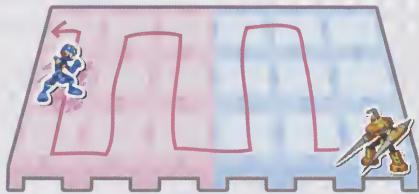
スパークウェーブ



攻撃力	V1	20	V3	80
威力	V2	40	SP	100



間合いを広く設定していると使うてくる。スパー
クマンの両腕から電撃が発生し、エリア内を上下にシ
グサグに移動しながら電撃が近づいてくる。5~6回
移動したあとに電撃をつけて、そのタイミングに合
わせればこっちの攻撃がヒットしやすい。スパークウ
エーブを撃つたあとは、スパークマンは攻撃をしない
で、ワープして移動するだけ。



この技でカウンター

スパークウェーブ



スパークウェーブを放つとき、スパークマン
の体が点滅する。その瞬間にねらって攻撃する
と、カウンターが成功しやすい。



移動方法

通常

ビデオマン

バトルしたナビ 24

属性

HP

V1

V2

V3

SP

700

1000

1300

1600

MEMO

このナビの
特徴

身を守るテープを張り、ハヤオクリて素早く移動したり、マキモドシでHPを回復したりなど、特殊な技を使って戦う。

[テーブライン]

攻撃力	V1	0	V3	0
攻撃力	V2	0	SP	0



両エリアの最前列にテープを1本ずつ張り、攻撃から身を守る。テープはバスターで消すことができる。

[ワインドカッター]

攻撃力	V1	10	V3	25
攻撃力	V2	15	SP	30



こっちのエリアに2×2バネル分のテープを巻いたリールが出現し、高速回転して攻撃してくる。



[ロクガサイセイ・ワイドソート]

攻撃力	V1	30	V3	80
攻撃力	V2	50	SP	100



録画したプレイヤーナビを実体化させて再生し、そのナビがワイドソートで斬りつけてくる技。

[ロクガサイセイ・トルネット]

攻撃力	V1	5	V3	10
攻撃力	V2	8	SP	15



ビデオマンに再生されたプレイヤーのナビが、トルネットで攻撃してくる技。前方2バネル先を攻撃する。

[ロクガサイセイ・エナジーボム]

攻撃力	V1	10	V3	25
攻撃力	V2	15	SP	30



ビデオマンに再生されたプレイヤーのナビが、2バネル前方にエナジーボムを投げて攻撃してくる技。

こうしてやっつけた

ステルスマインをしがける

エリア内をくまなく動き回るので、ステルスマインを仕掛けておくと勝手に当たってくれる。



よく使った
チップ
ステルスマイン
ナンバーマン
ブーメラン系

◆エリアの中央に落とせば
全體攻撃になるナンバーマンも有効。

この技でカウンター

ワインドカッター



6~7回移動すると攻撃をしてくるので、移動し終わつた瞬間がチャンス。テープを貫通して攻撃できるブーメランが便利だ。



移動方法

通常

バーナーマン

バトルしたナビ 25

属性



HP

V1

V2

V3

SP

800

1100

1400

1800

MEMO

このナビの特徴

左右に往復するヒートチエイサーを伴つて出現する。最初に破壊しておけば、本体の攻撃をガブガブのが楽になる。

[ストライクバーナー]

攻撃力	V1	30	V3	80
攻撃力	V2	50	SP	100



3/バーナーの炎を噴射する。ヒートチエイサーと一緒に攻撃されるとよけきれないことが多い。

[バーニングジェット]

攻撃力	V1	45	V3	120
攻撃力	V2	75	SP	150



両腕からバーナーを噴射し、頭からも炎を噴射しながらこっちに向かって一直線に突っ込んでくる技。



[ヒートチエイサー]

攻撃力	V1	30	V3	80
攻撃力	V2	50	SP	100



エリアの上段と下段を左右に往復し、ナビのいる場所で止まって縦2/バーナーの炎を噴射する。ヒートチ

エイサーはフレイク性能があるホワカソなどで破壊可能。バーナーマン自体の攻撃をガブガブのは簡単なので、ヒートチエイサーを壊せばかなり楽に戦える。ヒートチエイサーはしばらくすると復活するので、フレイク性能のあるチップは何枚も用意しておくといい。



こうしてやっつけた

邪魔なヒートチエイサーを壊す

最初にヒートチエイサーを壊して、フリザード→ワイドショットの水属性コンボで倒すといい。



よく使うチップ
ワイドショット系
プリザード
ホウガン

▲エリアに穴を空けておけば、バーニングジェットを止められる。

この技でカウンター

ストライクバーナー



ストライクバーナーを使おうと腕を出した瞬間にがチャンス。攻撃範囲が広く、バーナーマンの弱点でもあるワイドショットが効果的。

いどうほう
移動方法

通常

ケンドーマン

バトルしたナビ 26

属性



HP

V1

V2

V3

SP

900

1200

1500

1800

MEMO

このナビの
特徴

小刻みに移動をくり返しながら、4つの技を使って攻撃してくる。竹刀はシラハドリでは返せないので、使わないように。

メン

攻撃力	V1	40	V3	80
攻撃力	V2	60	SP	100



旗の軸が合つたときに、突進してくる攻撃。クラック系のチップで穴を空けておけば攻撃を止められる。



コテ

攻撃力	V1	40	V3	80
攻撃力	V2	60	SP	100



ケントーマンと構列が同じときに、こっちがチップを使うと、高速で移動してきて攻撃を加える技。

ドウ

攻撃力	V1	40	V3	80
攻撃力	V2	60	SP	100



こっちのエリアの最前列にいると使ってくる。闇合いで広くしていれば、攻撃に当たることはない。



カカリゲイコ

攻撃力	V1	20	V3	40
攻撃力	V2	30	SP	50



ケントーマンが3体に分身して、前後から何度も竹刀を打ちつけてくる攻撃。

こうしてやっつけた

クラック系で技を止めて攻撃

エリアに穴をいくつか空けておけば、メンの攻撃中はいくらでも攻撃を当てられる。



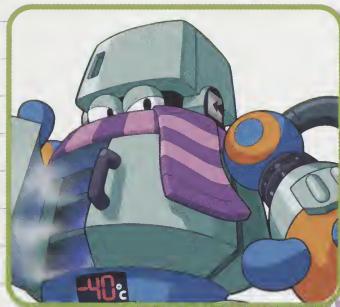
◆デスマッチ2のあとにメテオレインを使うのも、かなり効果的。

この技でカウンター

メン



竹刀を振りかぶって、突進してくるときがねらい目。発生の早いキャノンやバルカンがカウンターをきめやすい。

い ど う ほ う ほ う
移動方法つ し ょ う
通常

コールドマン

そくせい
属性

HP

	V1	V2	V3	SP
1000	1200	1400	1700	

MEMO

このナビの
特徴

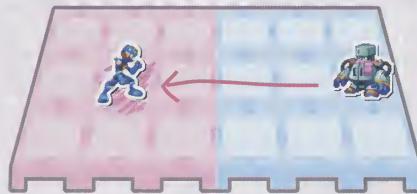
アイスキューブやヒビハネルを作つてこちらの行動範囲を狭め、攻撃のよけににくい状況を作つろとしてくる。

電
脳
世
界
で
出
会
つ
た
ナ
ビ
た
ち

アイシーシュート				
攻撃力	V1	40	V3	80
	V2	60	SP	120



アイスキューブをこつちのエリアに押し出す技。全
部押し込むと、アイスキューブの位置を入れ替える。



アイスバーグブレス				
攻撃力	V1	40	V3	80
	V2	60	SP	120



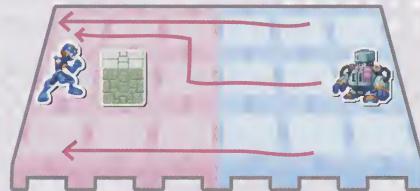
カード状態になり、こつちに向かってジャンプして
体当たりしてくる。落下地点にはヒビが入る。

こうしてやっつけた

ホワイトブレス				
攻撃力	V1	20	V3	40
	V2	30	SP	60



障害物に沿つて移動する冷気を3つ出す技。そのときのエリアに配置されているアイスキューブの配置と穴の位置によっては、回避が不可能なこともあるが、チャージショットで壊すことができたので助がつた。エリアスチールで行動範囲を広げておけば、冷気がら逃げやすくなるので、コールドマンと戦うときはフォルダにいくつか入れておくといい。



こうしてやっつけた

ブリザードでバネルを凍らせマグボルトを使
うと、地形と弱点属性でダメージが3倍になる。



よく使つた
マグボルト系
ライトニング系

▲アイスキューブを利用してライトニングを使っても
2倍のダメージを与える。

この技でカウンター

アイスバーグブレス



コールドマンが移動後にカード状態にならうとしたときがチャンス。止まつたときにブームランをくり出すとカウンターをきめやすい。



バトルしたナビ 28

シェードマン

属性	HP	V1	V2	V3	SP
	1000	—	1600	—	

MEMO

このナビの
特徴

小刻みにワープしながら攻撃してくる。エリースチールやストーンキューブで、シワジワと動きを制限して戦うといい。

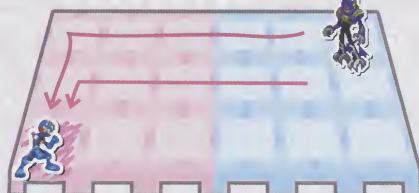
移動方法

通常

レッドウイング			
攻撃力	V1	40	V3
	V2	—	SP



縦軸の位置が合うと、こっちに向かって曲がってく
るコウモリ。V3ではコウモリが3匹増える。



シェードハンド			
攻撃力	V1	40	V3
	V2	—	SP



ナビの前が後ろから手が現れ、その手がつかみかが
つてくる。HPが減つてくると使ってくる。

クラッシュノイズ			
攻撃力	V1	40	V3
	V2	—	SP



翼を広げて放出する超音波攻撃で、こっちのエリア
に進入して使うこともある。クラッシュノイズには、
通常のシェードマンの場合はマヒの追加効果があり、
V3の場合はさらに混乱の追加効果が加わる。レッド
ウイングで逃げ場をなくしてから使ってくることがあ
るので、レッドウイングのコウモリは、なるべくバッ
スターなどで倒しておいたほうがいい。



こうしてやっつけた

ステルスマインでダメージをねらう
エリア内を小刻みに移動するシェードマン
は、ステルスマインでダメージを与える。



よく使った
チップ
エリースチール
ステルスマイン
ブームラン系

エリースチールを使って
おけば、ステルスマインが
決まる確率が上がる。

この技でカウンター

レッドウイング



カウンターチャンス

レッドウイングを使うとき、翼を広げた瞬
間がチャンス。エリアの端で使うことが多いの
で、ブームランでねらうといい。

バトルしたナビ 29



[移動方法] [通常]

レーザーマン

属性	HP	V1	V2	V3	SP
	1500	—	2000	—	—

MEMO

このナビの
特徴

凶悪な破壊力のレーザーでこっちのエリアを穴だらけにしてくる。陣地を広げて、逃げ場所をたくさん作りながら戦おう。

[クロスレーザー]

攻撃力	V1	50	V3	120
攻撃力	V2	—	SP	—

十字に攻撃が広がるレーザーで、中心部にヒビが入る。間合いを2離すとよけやすくなる。



[ダークレーザー]

攻撃力	V1	50	V3	120
攻撃力	V2	—	SP	—

目の前のパネルをダークホールに変える技。HPを回復させないように、クラックアウトで消すといい。



こうしてやっつけた

エリヤスチールで間合いを4つ離して攻撃
エリヤスチールを2回使って間合いを4以上離せば、ほとんど一方的に攻撃できた。



よく使った
チップ
エリヤスチール
バルカン系
ステルスマイン
△間合い4ならクロスレー
ーザーは届かないで、ガレ
キをよけるだけ。

[スターブレイクレーザー]

攻撃力	V1	50	V3	120
攻撃力	V2	—	SP	—

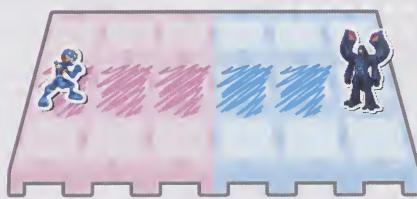
ガレキをたくさん落らせる技。穴だらけだとよけきれないでの、こっちのエリアを広げてかわすといい。



[パワーダウンレーザー]

攻撃力	V1	50	V3	120
攻撃力	V2	—	SP	—

一直線にレーザーを発射する。簡単にかわせるので、よけながらワイドショットで反撃しよう。



この技でカウンター

クロスレーザー



3回移動してから撃つパターンをくり返すの
で、移動し終えたらここで攻撃を出すといい。
バルカンなら多少早く撃っても成功する。

電脳世界で
出会ったナビたち電脳世界で
出会ったナビたち



バトルしたナビ 30

フォルテ

属性	HP	V1	V2	V3	SP
メモ	2000	—	—	3000	

このナビの特徴

圧倒的な攻撃力と高いHPを持つ最強のナビ。
カウンターやコンボなど、あらゆるテクニックを駆使して戦う必殺技がある。

移動方法 フロート

[シューティングスター]

攻撃力	V1	100	V3	—
威力	V2	—	SP	200

バスターを乱射してくる技。攻撃中に反撃しようとすると当たってしまうので、回避に専念しよう。



[ダークアームブレード]

攻撃力	V1	100	V3	—
威力	V2	—	SP	200

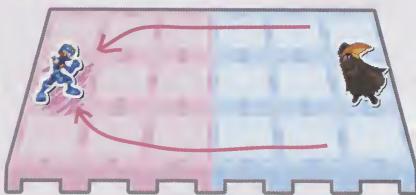
こっちのエリアに入ってきて、3連続で斬りつけてくる技。シラハドリを使えば反撃可能だ。



[ヘルズローリング]

攻撃力	V1	200	V3	—
威力	V2	—	SP	400

エリアの上下を進み、プレイヤーのナビに向かっていいぐれ。すぐ最前列中央に移動すれば当たることはない。



[ダークネスオーバーロード]

攻撃力	V1	300	V3	—
威力	V2	—	SP	600

後ろ2列を攻撃してヒビバネルにする。技の動作が始まつたら、間合いを詰めて最前列に移動するといい。



こうしてやっつけた

カウンターを決めてがらのコンボで稼ぐ
ヘルズローリングでカウンターをきめて、メテオレンインで大ダメージを与えていこう。

よく使ったチップ
バルカン系
メテオレンイン系
パンプーランス



この技でカウンター

ヘルズローリング



必ず最後列の真ん中で使うので、その位置で動きを止めたら攻撃を出す。カウンターをねらうために、バルカンをたくさん持つておきたい。

カウンターチャンス

バトルチップ大全集

バトルチップデータの見かた

①	エアソード	②	③
④	入り手	⑤	⑥
⑦	さいしょがら／ノーマル／スペシャル [BC ロックマン OB ウィントマン/CHモ]	⑧	⑨
⑩	ゲソ	⑪	ブイ
⑫	下	⑬	上



① バトルチップナンバーとクラス

手に入れたチップの、データライブラリ上で整理番号。また、パックのボックスに色をつけ、どのクラスに属するチップかわかるようにしている。スタンダードは灰色、メガクラスは水色、ギガクラスはピンク色の色をついている。

② バトルチップの名前

③ バトルチップの攻撃力と攻撃属性

入手したチップの攻撃力と属性。攻撃回数やヒット数が、特定条件下で変化するものやランダムのものは「×?」と表記している

④ バトルチップのイラスト

⑤ バトルチップの系統

画面で表示されるバトルチップの系統アイコン。



⑥ バトルチップゲート用

チップの使用回数

⑦ バトルチップの入手方法

そのバトルチップをどうやって入手したかを表示。マップ上で入手したときは、そのエリア名に入手方法別に色をついている。バトル入手したときは敵の名前を、チップトレーダーは省略して表示している。省略の内容はオレンジ色文字の頭を参照。

■ さいしょがら

初期状態のフォルダに組み込まれているもの

■ 赤色文字のエリア名

ショップやバグのかけら交換屋から入手するもの。「限定」はレディースデータや、ロールとスターの占いの結果で貰えるようになることを表す

■ 緑色、青色、紫色文字のエリア名

それぞれの色に対応するミステリーデータから入手するもの

■ 非赤色文字のエリア名

ゴミを調べて入手するもの

■ オレンジ色文字

チップトレーダーからランダムで入手するもの

ノーマル…チップトレーダー

スペシャル…チップトレーダースペシャル

バグピース…バグピーストレーダー

■ ウイルスやナビの名前

そのウイルス、ナビを倒す手に入ることがあるもの

⑧ バトルチップの角度

⑨ バトルチップの特殊性能

- ゲ 使用したときにカスタムゲージが減るものにチェックしている
- ソ ソード属性の攻撃にチェックしている
- 買 敵や障害物を貫通する性能を持つものにチェックしている
- ブ ガード中の敵や障害物にダメージを与えるブレイク性能を持つものにチェックしている
- イ インビジブル中の敵にダメージを与える対インビジ性能を持つものにチェックしている
- 下 パネルの下に隠れている敵にダメージを与える対ユカシタ性能を持つものにチェックしている

⑩ バトルチップの解説

★バトルチップゲート用チップの入手方法★

現実のバトルチップゲート用チップの入手方法も「入手」の項目に「[]」で括って表示している。略称は以下の通り。

- | | |
|---------------|--------------|
| AP…アバンストベット | CU…バトルキューブ |
| BG…バトルチップゲート | BT…バトルチップ |
| PH…ベットホルスター | トーナメント |
| JF…ジャンピング | BM…ビーダマン |
| | フィギュア |
| BP…バトルブレイクション | PS…ベットストラップ |
| OB…オペレーション | TC…バトルチップケース |
| | MP…メタルブレート |
| BB…バトルチップ | SU…ソウルユニゾン |
| ブースター | モデル |
| BC…バトルチップ | CL…チップインリスト |
| コレクション | バンド |
| BF…バトルチップ | BS…バトルサーチベット |
| フォルダ | CH…キャラリストバンド |
| CA…カーリングアタック | CF…ボールチェーン |
| | フィギュア |

スタンダードチップ^{標準}

全190枚

001	キヤノン	40	
入手手	さいしょがらん/ノーマル/スペシャル [APノーマルVer./AP 火山Ver./AP フォルテVer.]		
3	★☆☆☆☆ ケソ 貴ブイ下		

002	ハイキヤノン	80	
入手手	ノーマルナビV2/ワイヤーネット1/インターネット8/ノーマル/スペシャル/ハウピース [BG/PH/JF]		
3	★☆☆☆☆ ケソ 貴ブイ下		

003	メガキヤノン	120	
入手手	ノーマルナビV3/ワイヤーネット4/おもちゃパソコン/ハウピース [BP ロックマン/DB サンターマン/BB Vol.1]		
3	★☆☆☆☆ ケソ 貴ブイ下		

004	エアシユート	20	
入手手	さいしょがらん/ノーマル/スペシャル [BC ロックマン/OB ウィントマン/CH※]		
3	★☆☆☆☆ ケソ 貴ブイ下		

005	バルカン1	10×3	
入手手	さいしょがらん/ノーマル/スペシャル [BB Vol.1/BM フルース]		
3	★☆☆☆☆ ケソ 貴ブイ下		

006	バルカン2	10×5	
入手手	コルフレッシュの電脳3/インターネット4/インターネット4/ノーマル/スペシャル/ハウピース [BC フライアマン/BG/OB アクアマン]		
3	★☆☆☆☆ ケソ 貴ブイ下		

007	バルカン3	10×7	
入手手	インターネット11/ハウピース [BB Vol.1/CA/OB カツツマン]		
3	★☆☆☆☆ ケソ 貴ブイ下		

008	スプレッドガン	30	
入手手	インターネット2/インターネット3/ノーマル/スペシャル [BG/BB Vol.1]		
3	★☆☆☆☆ ケソ 貴ブイ下		

エリアの端から端まで一直線に弾が飛んでいく。発射したとき同じ横列に敵があれば、必ずヒットするのでとても使いやすく、カウンターを簡単にねらえるのが魅力。発生の早さを活かして、カウンターを決めたときやのけぞり効果のある攻撃を当てたときの追い撃ちとして使っていいける使い勝手のよいチップ。



動きの速い敵に対しても、ピンポイントで遠距離から攻撃することができる。

前方へ空気弾を発射して、当たった敵を1バネル後方へ追いやる。設置位置などを押し出すこともできる。



チップのレベルが上がることに3連射、5連射、7連射と連射数が増えていく。ヒットしたときは、貫通してひとつ右のバネルまで攻撃が届くので、敵が障害物に隠れていてもお構いなしに使える。どれも1発の攻撃力は10と低めだが、

アタック+10などをあわせて使えばすさまじい威力となる。



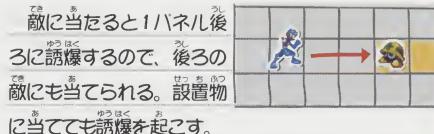
敵が全部当たるように、敵の足が止まったときをねらうのがコツ。

敵に当たると、周囲1バネル分に誘爆るので、うまく中央の敵に当てれば敵の全エリアに攻撃できる。



【バトルチップ大全集】

009	ヒートショット	40	
入手手	カルー／カルーEX／インターネット8／ノーマル／スペシャル【AP 駿河Ver./OB ファイアマン】		
3	★★★★★ ゲソ貫ブイ下		



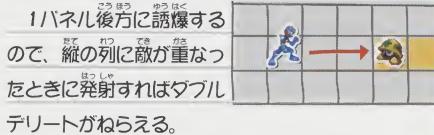
010	ヒートブイ	70	
入手手	カルーバー／カルーバーEX／ウainerネット2／スペシャル／パビース【PS/BB Vol.2/JF】		
3	★★★★★ ゲソ貫ブイ下		



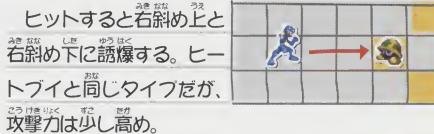
011	ヒートサイド	100	
入手手	カルータン／カルータンEX／パビース【BB Vol.2/PS/OB ファイアマン】		
3	★★★★★ ゲソ貫ブイ下		



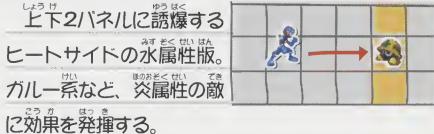
012	バブルショット	50	
入手手	エビロン／エビロンEX／インターネット9／ノーマル／スペシャル【BB Vol.3/CA】		
3	★★★★★ ゲソ貫ブイ下		



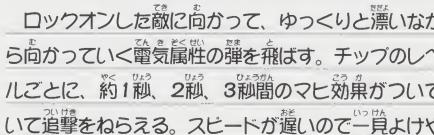
013	バブルブイ	80	
入手手	エビテル／エビテルEX／スペシャル／パビース【BF/BB Vol.3/JF】		
3	★★★★★ ゲソ貫ブイ下		



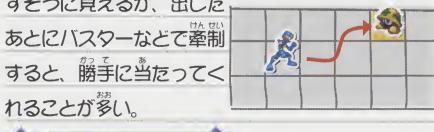
014	バブルサイド	110	
入手手	エビサイト／エビサイトEX／パビース【BB Vol.3/OB アクアマン】		
3	★★★★★ ゲソ貫ブイ下		



015	サンダーボール1	40	
入手手	ヒリー／ヒリーEX／インターネット7／ノーマル／スペシャル【CL/BB Vol.1/AP2】		
3	★★★★★ ゲソ貫ブイ下		



016	サンダーボール2	60	
入手手	ヒリース／ヒリースEX／ウainerネット4／スペシャル／パビース【OB サンダーマン/CA】		
3	★★★★★ ゲソ貫ブイ下		



017	サンダーボール3	80	
入手手	ヒリニック／ヒリニックEX／パビース【BB Vol.1】		
3	★★★★★ ゲソ貫ブイ下		



電
磁
ス
ク
ラ
ッ
プ
ブ
ツ
ク

バ
トル
チ
ップ
大
全
集

018	ワイドショット1	60	
入手手数	ケイラーカー/ケイラーカEX/インターネット10/ノーマル/スペシャル [BB Vol.3/CA]		
3	★★★★★ ゲソ貫ブイ下		

敵3バネルの幅がある水属性の攻撃。命中率が高く、カウンターをねらいやすい。ただ、貫通力はなく敵や設置物に当たると消滅するので、敵が縦に2体以上並んでいるときしか、ダブルテリートはねらえない。



019	ワイドショット2	80	
入手手数	ケイラス/ケイラスEX/カオスエリア2/スペシャル/パビース [BB Vol.3/OB アクアマン]		
3	★★★★★ ゲソ貫ブイ下		

エリアスチールなどを使つて敵が3体縦に並びやすい状況を作つてから使うよう

にしたい。

(説明文省略)

020	ワイドショット3	100	
入手手数	ケイラビル/ケイラビルEX/パビース [BB Vol.3/CU]		
3	★★★★★ ゲソ貫ブイ下		

マグマバネルの上をワイドショットが通過すると通常のバネルに変化する。

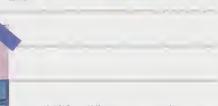
021	フレイムライン1	70	
入手手数	ボルケルギア/ボルケルギアEX/インターネット9/ノーマル/スペシャル [BC ロックマン/OB ウッドマン/BB Vol.2]		
3	★★★★★ ゲソ貫ブイ下		

2バネル前方の縦の列に炎を発生させる。発生した炎はしばらくその場所で燃え続け、当たった敵にダメージを与える。このチップを使うとき、ナビは縦3バネル分の炎を敵に當てようと間合いを調節するので、あらかじめ間合いを2倍に設定しておけば、すぐに攻撃をくり出すことができる。



022	フレイムライン2	120	
入手手数	ボルザーギア/ボルザーギアEX/スペシャル/パビース [BP カツマン/JF/OB ファイアマン]		
3	★★★★★ ゲソ貫ブイ下		

発動が速いので、使つたときに敵が攻撃範囲に入っている場合は必ずヒットする。



023	フレイムライン3	170	
入手手数	ボルドロキア/ボルトロキアEX/パビース [BB Vol.2/BP シードマン]		
3	★★★★★ ゲソ貫ブイ下		

2バネル前方の縦3列に太陽光線を照射する。光が出ている間は攻撃判定があるので、あとから攻撃範囲に入つた敵でもダメージを与えられる。3つのチップの攻撃力は同じだが、レベルが高いほど照射時間が長くなる。フレイク、対インビシ、対コカシタ性能がある。



024	ガンテルソル1	0~80*	
入手手数	おもちゃハコの電脳/ワインターネット1/スペシャル/パビース [MP/CF]		
3	★★★★★ ゲソ貫ブイ下		

通信戦において特に活躍する。



025	ガンテルソル2	0~120*	
入手手数	じとうしゃの電脳2/スペシャル/パビース [CU]		
3	★★★★★ ゲソ貫ブイ下		

ダークホールが発生したバネルをノーマルバネルに戻すこともできる。

026	ガンテルソル3	0~160*	
入手手数	インターネット12/パビース [CF]		
3	★★★★★ ゲソ貫ブイ下		

027	ブリザード	100	
入手手:	ウェーサース/ウェーフ/ウェーサースEX/インターネット12/ノーマル/スペシャル/パワーピース [BB Vol.3/OB アクアマン]		
3	★★★★★ ゲソ貫ブイ下		

前方1バネルと2バネル
前方の縦の列に水属性の攻撃をする。攻撃したバネルは氷バネルに変化する。

028	ヒートプレス	90	
入手手:	ウェーサー/ウェーフ/ウェーサースEX/インターネット2/スペシャル/パワーピース [BC ファイアマン/OB ファイアマン]		
3	★★★★★ ゲソ貫ブイ下		

攻撃範囲はブリザードと同じ。攻撃後は、上にいる敵にダメージを与えるマグマバネルに変化する。

029	エレキショック	80	
入手手:	ウェーサーム/ウェーフ/ウェーサースEX/スペシャル/パワーピース [BC スパークマン/TC フォルテVer.]		
3	★★★★★ ゲソ貫ブイ下		

電気属性のプレス系チップで、攻撃範囲はブリザードと同じ。攻撃後はヒートバネルに変化する。

030	ウッティパウダー	100	
入手手:	ウェーサーネ/ウェーフ/ウェーサースEX/スペシャル/パワーピース [OB ウッドマン/BB Vol.1]		
3	★★★★★ ゲソ貫ブイ下		

攻撃範囲はブリザードなど同じで、草むらバネルに変化する。炎属性チップとのコンボが有効。

031	サンドリング	—	
入手手:	インターネット2/ノーマル/スペシャル/パワーピース [OB フルース/BC シードマン]		
3	★★★★★ ゲソ貫ブイ下		



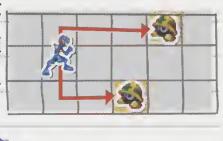
構一直線に飛ぶ弾を発射し、敵にヒットするとそのバネルがアリシコクになって、しばらく動きを止める。風系統のチップと相性がよく、このバネル上にいる敵にトルネードをヒットさせると、ヒット数が倍になり大ダメージを与えられる。フォルダに組み込むときは、トルネードやウインドマンのチップとセットにするといい。

▲サンドリング自体に攻撃力はないので、足止めした敵に対してトルネードを使うコンボでダメージをねらうといい。

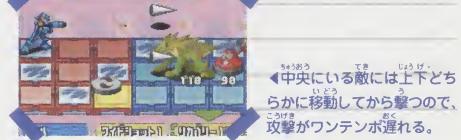
032	ツインファング1	70	
入手手:	ウォーラ/ウォーラEX/インターネット5/インターネット3/スペシャル [OB ジャンクマン/BB Vol.3/OB サーチマン]		
3	★★★★★ ゲソ貫ブイ下		

ナビを中心にして上下の段から一直線にキバを発射する。ねらつた敵にはどちらかのキバで攻撃するので、もう一方で別の敵を攻撃できる。敵エリアの中段にタブルクラックで穴を空け、敵を左右に逃がしてから攻撃するといい。貫通力はないので、設置物などが軌道上にある場合は使わないようにしてほしい。

033	ツインファング2	100	
入手手:	ウォーラット/ウォーラットEX/インターネット3/スペシャル/パワーピース [OB メタルマン/BB Vol.3]		
3	★★★★★ ゲソ貫ブイ下		



034	ツインファング3	130	
入手手:	ウォーコトン/ウォーコトンEX/パワーピース [BB Vol.3]		
3	★★★★★ ゲソ貫ブイ下		



【バトルチップ大全集】

035	エレメントフレア	100	
入手手	エレンフラ/エレンフラ5/エレンフラEX/インターネット11/スペシャル/ハウピース [CA/OB アクアマン]		
3	★★★★★ ゲ ソ 貫 ブイ 下		

前方の構3バネルに炎属性の攻撃をする。マグマバネルの上から使うと射程距離が伸び、2ヒットする。

036	エレメントアイス	100	
入手手	エレンフラ2/エレンフラ5/エレンフラEX/ウラインターネット3/スペシャル/ハウピース [BC シートマン/OB アクアマン]		
3	★★★★★ ゲ ソ 貫 ブイ 下		

エレメントフレアと同じ軌道で、氷バネルの上からなら射程距離が5になり、攻撃が2ヒットする。

037	エレメントリーフ	80	
入手手	エレンフラ3/エレンフラ5/エレンフラEX/ハウピース [OB ウッドマン/BB Vol.1]		
3	★★★★★ ゲ ソ 貫 ブイ 下		

貫通性の攻撃を前方3バネルに発射する。草むらバネルの上では射程距離とヒット数がアップする。

038	エレメントサンド	120	
入手手	エレンフラ4/エレンフラ5/エレンフラEX/ハウピース [BB Vol.3/OB ナンバーマン]		
3	★★★★★ ゲ ソ 貫 ブイ 下		

貫通する無属性の攻撃をくり出す。アリゴコバネルの上から使うと、射程距離とヒット数がアップする。

039	マグボルト1	90	
入手手	マクトテクト/マクトテクトEX/インターネット11/ノーマル/スペシャル [BC スパークマン/OB アクアマン]		
3	★★★★★ ゲ ソ 貫 ブイ 下		

正面にいる敵1体を引き寄せ、電気属性の攻撃を加える。動きの素早い敵が相手だと、前に移動する間に避けられてしまうので、なるべく最前列で使うようにしよう。また、敵が攻撃モーションに入ったときに発動させると、カウンターになることが多い。ただし、敵がカード状態のときは引き寄せされないので注意。

040	マグボルト2	110	
入手手	マクトテクトビー/マクトテクトビーEX/スペシャル/ハウピース [OB サンターマン/CA]		
3	★★★★★ ゲ ソ 貫 ブイ 下		

正面にいる敵1体を引き寄せ、電気属性の攻撃を加える。動きの素早い敵が相手だと、前に移動する間に避けられてしまうので、なるべく最前列で使うようにしよう。また、敵が攻撃モーションに入ったときに発動させると、カウンターになることが多い。ただし、敵がカード状態のときは引き寄せされないので注意。

041	マグボルト3	130	
入手手	マクトテクトシー/マクトテクトシーEX/ハウピース [MP/BB Vol.3]		
3	★★★★★ ゲ ソ 貫 ブイ 下		

正面にいる敵1体を引き寄せ、電気属性の攻撃を加える。動きの素早い敵が相手だと、前に移動する間に避けられてしまうので、なるべく最前列で使うようにしよう。また、敵が攻撃モーションに入ったときに発動させると、カウンターになることが多い。ただし、敵がカード状態のときは引き寄せされないので注意。

042	トルネード	20×8	
入手手	インターネット8/インターネット6/ノーマル/スペシャル/ハウピース		
3	★★★★★ ゲ ソ 貫 ブイ 下		

2バネル前に8ヒットする巻き巻きを発生させる。アリゴコバネル上の敵に当たるとヒット数が2倍になる。

043	ノイズストーム	20×8	
入手手	インターネット9(交換屋)スペシャル/ハウピース [OB ジャンクマン/BB Vol.1]		
3	★★★★★ ゲ ソ 貫 ブイ 下		

ナビがハウ状態だと攻撃範囲が変わる巻き巻きで攻撃する。発生が早くカウンターがねらいやすいチップ。

044 ミニボム 50



ミニボム

入手手数: トリー/ノーマル/スペシャル [BB Vol.2/BM ロックマン/JF]

3 ★★★★★ゲソ貫ブイ下

045 エナジーボム 40×3



エナジーボム

入手手数: さじょがら/インターネット1/インターネット3/ノーマル/スペシャル [BC フルース]

3 ★★★★★ゲソ貫ブイ下

046 メガエナジーボム 60×3



メガエナジーボム

入手手数: ノーマルナビV2/おもちゃハコの電脳/スペシャル/バグビース [BC サーチマン/TC ライカVer.]

3 ★★★★★ゲソ貫ブイ下

3/バネルに落下して爆発を起こすボムを投げ込む。放物線を描く軌道で飛んでいくので、落下地点までの間に設置する穴バネルがあっても飛び越えてくれる。ただ、投げてから落下するまで時間が掛かるので、素早く動き回る敵は当てにくいのが難点。敵の動きが止まつたところをねらうことなどが大事だ。



047 ホウガン 140



ホウガン

入手手数: インターネット4/ノーマル/スペシャル/バグビース [OB メタルマン/BC メタルマン]

3 ★★★★★ゲソ貫ブイ下

ミニボムと同じ軌道で投げ込まれ、バネルに穴を空ける。敵に直撃した場合はヒビバネルになる。



048 ブラックボム 210



ブラックボム

入手手数: インターネット6/インターネット8(確定)/スペシャル/バグビース [BB Vol.2/OB ファイアマン]

3 ★★★★★ゲソ貫ブイ下

3/バネル前方に巨大な爆弾を投げ込むが、それだけでは何も起こらない。これは炎属性の攻撃に当たることで爆発を起こし、エリア全体に大ダメージを与えるので、すぐにターゲットを爆弾に切り替えて炎属性の攻撃を当てる必要がある。炎属性のナビとのバトルでは、相手の攻撃を利用して爆発させることができるので使いやすい。



049 カンケツセン 200



カンケツセン

入手手数: ノーマルナビV3/ゴルフしようの電脳2/スペシャル/バグビース [BB Vol.3/OB アクアマン]

3 ★★★★★ゲソ貫ブイ下

穴バネルに投げ込むと、そこから周囲8バネルに広がる水属性の攻撃が噴き出していく。



050 バグボム -



バグボム

入手手数: ヒールナビV2/インターネット9(摘搾屋)/スペシャル/バグビース [OB ジャンクマン/CA]

3 ★★★★★ゲソ貫ブイ下

ほがのボム系のチップと同じように、3/バネル前方に爆弾を投げつける。ただ、このチップは、爆発してもダメージを与えるではなく、相手をバグ状態にする簡易攻撃のチップだ。爆風に巻き込まれるが直撃した相手は混乱し、対戦では徐々にHPが減っていく状態異常に陥りいる。混乱は一定時間で収まるが、HPの減少は継続する。



187

【バトルチップ大全集】

051	バウンドノート1	60×3
入手手数	フルメロ/フルメロEX/インターネット12/ノーマル/スペシャル [BC カツツマン/OB サンターマン/OB ナンバーマン]	
3	★★★★★ ゲソ 貫ブイ下	

2バネル前方に、1バネルおきに跳ねて進むフルメロを投げる。ヒットした敵が倒れない場合は、最大3回までその場で攻撃をくり返す。攻撃力は高いが、跳ねている間に敵に逃げられることが多いので、カウンターやサンターホールガビットしたときなど、敵の動きが止まつたときの追撃に使うといこう。

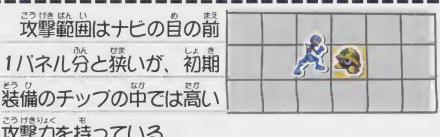


052	バウンドノート2	80×3
入手手数	フルタロ/フルタロEX/カオスエリア1/ノーマル/スペシャル/ハウピース [BG/CA/CH*1]	
3	★★★★★ ゲソ 貫ブイ下	



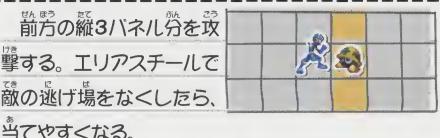
053	バウンドノート3	100×3
入手手数	フルキロ/フルキロEX/ハウピース [BB Vol.3]	
3	★★★★★ ゲソ 貫ブイ下	

攻撃範囲はナビの目の前1バネル分と狭いが、初期装備のチップの中では高い攻撃力を持っている。



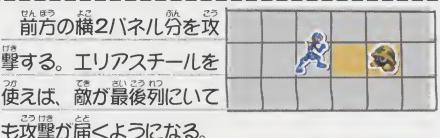
054	ソード	80
入手手数	さいしょがら/ノーマル/スペシャル [AP 炎山Ver./OB フルース]	
3	★★★★★ ゲソ 貫ブイ下	

前方の縦3バネル分を攻撃する。エリアスチールで敵の逃げ場をなくしたら、当てやすくなる。



055	ワイドソード	80
入手手数	さいしょがら/ノーマルナビV2/インターネット1/インターネット3/ノーマル/スペシャル [BG/CA/CH*2]	
3	★★★★★ ゲソ 貫ブイ下	

前方の横2バネル分を攻撃する。エリアスチールを使えば、敵が最後列にいても攻撃が届くようになる。



056	ロングソード	80
入手手数	ノーマルナビV2/インターネット3/ノーマル/スペシャル [BC フルース/TC AP2 Ver.]	
3	★★★★★ ゲソ 貫ブイ下	

ワイドソードの強化版。攻撃力が階段に高くなっているが、性能や攻撃範囲などは変わっていない。



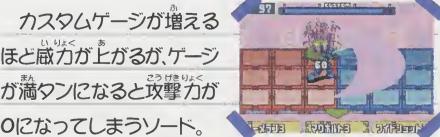
057	ワイドブレード	130
入手手数	ノーマルナビV3/インターネット9/ウラインターネット1/スペシャル/ハウピース [BP フルース/OB ブルース]	
3	★★★★★ ゲソ 貫ブイ下	

ロングソードの強化版。ソード系は反撃されやすいので、一発でしとめられる敵をねらうようにしよう。



058	ロングブレード	130
入手手数	ノーマルナビV3/はいきよの電脳2/ウラインターネット4/スペシャル/ハウピース [BT/BB Vol.1]	
3	★★★★★ ゲソ 貫ブイ下	

カスタムゲージが増えるほど威力が上がるが、ゲージが満タンになると攻撃力が0になってしまふソード。



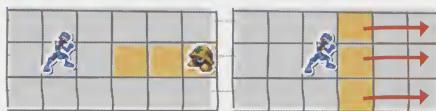
059	カスタムソード	0~256
入手手数	ヒールナビV2/インターネット5/スペシャル/ハウピース [AP フォルテVer./TC 炎山 Ver.]	
3	★★★★★ ゲソ 貫ブイ下	

060	バリアブルソード	150
入手	インターネット11/おもちゃバコの脳(锁定)/スペシャル/ハクビース [MP/BB Vol.2]	
3	★★★★★ ゲソ 貫ブイ下	

ランダムで攻撃範囲の違ういくつかの剣技をくり出すことができるソード。どの技でも高確率でヒットするうえ、攻撃力も高いので、強いナビとのバトルでとても心強い味方になってくれる。



◆ドリームソードは、ヨコ2×タテ3の計16パネルもの広範囲を攻撃できる。



061	アイフォーム	240
入手	カオスエリア1/インターネット11/スペシャル/ハクビース [BB Vol.1]	
3	★★★★★ ゲソ 貫ブイ下	

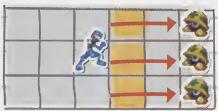
チップをAボタンを押して選択したら、そのままボタンを押し続けることで、こちらのエリアに侵入してきた敵に自動的に反応してくれる。ただ、受付中は身動きができず、敵の攻撃に当たってしまうと効果が切れてしまう。敵がこちらのエリアに入ってくる直前に発動するといい。相手の攻撃パターンを見極めてから使おう。



◆攻撃範囲はエリア内をすべてカバーしているので、敵が侵入してきたとき、どこにいても攻撃をヒットさせられる。

062	フウジンラケット	100
入手	カオスエリア1/インターネット8/スペシャル/ハクビース [BB Vol.2/OB ウィンドマン]	
3	★★★★★ ゲソ 貫ブイ下	

ワイドソードと同じく攻撃動作で攻撃範囲も同じだが、ヒットした相手をエリア最後列まで吹き飛ばす追加効果を持っている。ソード系の攻撃は単発の攻撃で終わりながら、これならヒット後にブーメランやバンブーランスなどのコンボがねらえる。ただし、ガード中の相手や敵が横に並んでいる場合は吹き飛ばすことができない。



△エリア内にあるストーンキューブを攻撃すれば、ストーンキューブが吹き飛んでいて、敵にダメージを与えることもできる。

063	エアホッケー1	50
入手	ターマ/ターマEX/インターネット2/インターネット3/ノーマル/スペシャル [BC カッツマン/BB Vol.1/CHX]	
3	★★★★★ ゲソ 貫ブイ下	

064	エアホッkee2	60
入手	ターガ/ターガEX/カオスエリア2/スペシャル/ハクビース [OB メタルマン/BB Vol.1]	
3	★★★★★ ゲソ 貫ブイ下	

065	エアホッkee3	70
入手	ターダラ/ターダラEX/ハクビース [BB Vol.1]	
3	★★★★★ ゲソ 貫ブイ下	

△前のパネルから斜めに進んで壁に反射するホッケーを捲げる。レベルが上がることに6→8→10/パネルと移動パネル数が増える。複数の敵とのバトルでは、適当に出すだけでも当たってくれることが多い。ただ、パネルを穴だらけにする敵とのバトルでは、途中で穴に落ちてしまうので、効果が薄い。



△エリアスチールを使えば、ホッケーの移動範囲が狭くなるので、当たる確率と回数が上がる。

066	カウンター1	70	
入手	電気コントローラーの電脳/インターネット2ノーマル/スペシャル [BC フルース/BB Vol.1/CH*1]		
3	★★★★★★ゲソ貫ブイ下		

敵の攻撃動作中に、その攻撃のカウンターになるタイミングでボタンを押して発動すれば、位置に関係なくヒットしてダメージを与える。成功すると動きが止まるので、コンボをねらえるほか、出そうとしていた攻撃をキャンセルさせられる。オペレーターの腕次第では攻守両面で活用できる強力なチップになる。



067	カウンター2	110	
入手	インターネット6ノーマル/スペシャル/ハウピース [BP メタルマン/BG]		
3	★★★★★★ゲソ貫ブイ下		



068	カウンター3	150	
入手	インターネット10ノーマル/ハウピース [BB Vol.1]		
3	★★★★★★ゲソ貫ブイ下		

バトルフィールドの外周に沿って飛んでいく。ダブルクラックで中央に穴を開け、外側に敵を逃がしてから使うと、確実にヒットする。また、貫通力があるので、障害物があつても構わず飛んでいくうえ、こちらのエリアでも攻撃判定があるので、ワープなどで入り込んできた敵を倒すときに有効だ。



070	ブーメラン1	60	
入手	ラウンダラウ/ラウンダラウEX/インターネット3ノーマル/スペシャル [BG/BB Vol.1/CA/CH*2]		
3	★★★★★★ゲソ貫ブイ下		

どこから飛んでも同じ場所を飛ぶので、最後列で回避に専念しながらでも反撃できる。



071	ブーメラン2	80	
入手	ラウンダラウ/ラウンダラウEX/ハウピース [OB ウッドマン/BB Vol.1]		
3	★★★★★★ゲソ貫ブイ下		

チップを使った場所の3/4バネル前方のエリア外にキルブーが出現して、縦2バネル分の攻撃範囲のある竹やりを突き出す。下段にいる敵には当たらないのが弱点だが、あらかじめダブルクラックで下段の列に穴を開けておけば、ヒットさせやすくなる。それぞれのレベルのチップの違いは攻撃力だけだ。



072	サイドバンブー1	80	
入手	キルフー/キルフーEX/インターネット8ノーマル/スペシャル [BC ウッドマン/BB Vol.1/OB ウィンドマン]		
3	★★★★★★ゲソ貫ブイ下		



073	サイドバンブー2	110	
入手	キルフーテ/キルフーテEX/スペシャル/ハウピース [OB ウッドマン/BB Vol.1]		
3	★★★★★★ゲソ貫ブイ下		

エビロン系は規則的に縦に移動するので、このチップをヒットさせやすい。

074	サイドバンブー3	140	
入手	キルフーロ/キルフーロEX/ハウピース [BB Vol.1]		
3	★★★★★★ゲソ貫ブイ下		

075	バンブーランス	130	
インターネット4/スペシャル/バクビース [BB vol.2/OB ファイアマン]			
3	★★★★☆ゲソ貫ブイ下		

敵エリアの最後列のエリア外から竹やりを突き出してダメージを与え、ヒットする相手を1バネル前に押さえ込み効果を持っている。単発でもコンボに組み込んでOKの使い勝手のいいチップで、持っている分だけフルタに入れておいて損はない。最後列から攻撃してくる相手に対してカウンターをねらう際も有効だ。



▲トップウで敵を最後列まで吹き飛ばしておいて、バンブーランスで後ろから突くコンボなど、さまざまなチップと組み合わせられる。

076	ホワイトウェブ1	40	
クモモス/クモモスEX/インターネット7/スペシャル [CA/OB サーチマン]			
3	★★★★☆ゲソ貫ブイ下		

クモモード/クモモードEX/スペシャル/バクビース [OB ウッドマン/BB Vol.3]

078	ホワイトウェブ3	40	
クモゲイツ/クモゲイツEX/バクビース [BB Vol.3]			
3	★★★★☆ゲソ貫ブイ下		

マルモコ/マルモコEX/インターネット11/ノーマル/スペシャル [BC ロール/BB Vol.1]

079	モコラッシュ1	60	
マルモコ/マルモコEX/インターネット11/ノーマル/スペシャル/バクビース [OB ロール/CA/CH※]			
3	★★★★☆ゲソ貫ブイ下		

ケルモコ/ケルモコEX/バクビース [BB Vol.1]

080	モコラッシュ2	90	
ミルモコ/ミルモコEX/カオスエリア2/スペシャル/バクビース [OB ロール/CA/CH※]			
3	★★★★☆ゲソ貫ブイ下		

マルモコで最後方へ追いやった敵を、後ろからバンブルランスで突くコンボをねらう。

※ウンドソウル

敵エリアの横1列にクモの巣を発生させる。1が上段、2が中段、3が下段になっていて、攻撃力はどれも同じ。攻撃手段は3つあり、動きが遅い敵には発動の早さを活かして直接攻撃し、素早い敵には発動わずかに続く攻撃判定を活かして当たってくれのを待つ、という方法を使い分けられる。



△穴バネルにもクモの巣を張ることができるので、空飛ぶ敵にもヒットする。

画面左端から右端に向かって、縦に3頭並んだマルモコが一直線に駆け抜けしていく。その際、進路上にいる敵にダメージを与えると同時に1バネル後に弾き飛ばす。攻撃範囲が広く複数の敵を一掃することができるほか、クモスなど、こちらのエリアに侵入してくる敵に対しても攻撃を当てやすい。ウイルス戦で最大限の効果を発揮するチップだ。ただ、地上を移動する攻撃なので、進路上に穴バネルがあると、そこで突進がストップして消滅する。貫通性能もなく設置物があるとストップするので、ヒビ割れなどのない、平らな地形で使うようにしたい。



◆ねらって出す必要がないので、エリア内を素早く動き回って攻撃を当てる有効。

【バトルチップ大全集】

082	サークルガン1	80	■
入手	サーキラー／サーキラ－EX／インターネット6／スペシャル [BC サーチマン／OB サーチマン]		
3	★★★★★★ゲソ貫ブイ下		

083	サークルガン2	100	■
入手	サーキライル／サーキライルEX／スペシャル／パワーピース [BB Vol.3／CA]		
3	★★★★★★ゲソ貫ブイ下		

084	サークルガン3	120	■
入手	サーキラント／サーキラントEX／パワーピース [BB Vol.3]		
3	★★★★★★ゲソ貫ブイ下		

085	カモンスネーク	20X?	■
入手	ノーマルナビSP／インターネット7／スペシャル／パワーピース [OB カツツマン／BB Vol.2]		
1	★★★★★★ゲソ貫ブイ下		

こちらのエリアの穴バネルからヘビで呼び出し、そのへビで敵に攻撃する。ヘビ1体の攻撃力は20と低いので、できるだけたくさん穴を空けてから使うといい。テスマッチ2と相性がよく、合計160のダメージをねらうことができる。通信対戦では、トリフルクラックのチップを多用する相手への牽制に使うと効果的だ。

086	マグナム	130	■
入手	インターネット8／パワーピース [BC サーチマン／OB サーチマン]		
1	★★★★★★ゲソ貫ブイ下		

087	ビッグハンマー1	160	■
入手	ガイアント／ガイアントEX／インターネット6／ノーマル／スペシャル [BB Vol.1／CA／CH※]		
1	★★★★★★ゲソ貫ブイ下		

088	ビッグハンマー2	220	■
入手	ガイアントラ／ガイアントラEX／スペシャル／パワーピース [OB メタルマン／BB Vol.1]		
1	★★★★★★ゲソ貫ブイ下		

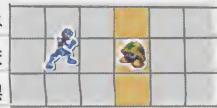
089	ビッグハンマー3	280	■
入手	ガイアンハン／ガイアンハンEX／パワーピース [BB Vol.1]		
1	★★★★★★ゲソ貫ブイ下		

チップを使うと敵エリアの外周を照準がぐるぐる回るので、この照準を敵が乗っているバネルに合わせて攻撃する。チップのレベルが上がることに攻撃力も上がるが、照準のスピードも早くなる。照準が回っている間は、時間が止まつて敵は身動きできないので、あわてず慎重にストップさせるなどを心がけたい。



▲デスマッチ2のあとでは使えるチップも限られてくるので、フォルダを構成する際は、セットにして考えておくといい。

敵エリアを動く離3バネルの照準を止めると、止まつた場所にバネル破壊効果のある攻撃をくり出す。



ナビの目の前にガイアントが出現し、ハンマーを振り下ろして攻撃。攻撃後は敵エリアにランダムで3つのヒビバネルを作る。攻撃の威力は高いが、ハンマーを振り下ろすまでの動作に時間がかかるので、敵が現されるが、カウンターガラのコンボを使ってヒットさせるといい。



▲ハンマー Lansで最後の敵を押し出してから使うコンボも有効。

090	ボーアズボム1	220	■
入手手	ボムホーイ/ボムホーイEX/インターネット9/スペシャル [BB Vol.3/CA]		
1	★☆☆☆☆ゲソ貴ブイ下		

自分のエリアの最前列のどこかに、周囲1バネルを巻き込むボムを設置する。攻撃力が高く攻撃範囲も広い強力なチップだが、発動したときに置いた位置だと、攻撃範囲の大半がこっちのエリアになってしまって、エアシートをセットして装備しておき、設置したらあと相手のエリアに押し出そう。



091	ボーアズボム2	250	■
入手手	ボムワーカー/ボムワーカーEX/スペシャル/パビース [BB Vol.3/OB ナンバーマン]		
1	★☆☆☆☆ゲソ貴ブイ下		



たとえ自分のエリアで爆風に巻き込まれても、ダメージは受けない。

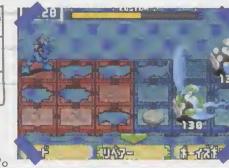
092	ボーアズボム3	280	■
入手手	ボムレイバー/ボムレイバーEX/パビース [BB Vol.3]		
1	★☆☆☆☆ゲソ貴ブイ下		

敵エリア全体に爆風が広がる強力な時間爆弾。壊されやすいのでリペアーを用意しておこう。



093	カウントボム	150	■
入手手	インターネット5/ノーマル/パビース [BB Vol.2/BC ロール]		
1	★☆☆☆☆ゲソ貴ブイ下		

見えない地雷



094	ステルスマイン	300	■
入手手	インターネット7/パビース [BC ウットマン/BB Vol.2]		
1	★☆☆☆☆ゲソ貴ブイ下		

敵エリアの、設置物と穴バネル以外のどこかのバネルに見えない地雷を仕掛けろ。置かれたバネルの上に敵が移動すると、爆発とともに300点の大ダメージを与える。こちらが置き場所を選べることはできないが、エリア内を動き回る敵には高確率でヒットする。対戦でも、かなりのフレッシャーを相手に与えることができる。

▲配置されたあとは画面上には戻らなくなる。敵が多いときや、敵エリアを狭めてから使うことで、ヒットする確率が高くなる。

095	ストーンキューブ	200	■
入手手	インターネット1/ノーマル/スペシャル [BB Vol.2/OB ジャンクマン]		
1	★☆☆☆☆ゲソ貴ブイ下		

目の前にHP200の石の塊を設置する。エアシートで押して、敵に当たると200のダメージを与える。



096	トップウ	-	
入手手	ウインドホックス/ウインドホックス2/ウインドボックス3/ノーマル/スペシャル [TC/OB ウィンドマン]		
1	★☆☆☆☆ゲソ貴ブイ下		

敵エリアに爆風を発生させ、敵を最後列へ追いやる。ナイトマンなどの相撲戦得意とする敵に有効。



097	スイコミ	-	
入手手	バキュームファン/バキュームファン2/バキュームファン3/ノーマル/スペシャル [BB Vol.2/OB ウィンドマン]		
1	★☆☆☆☆ゲソ貴ブイ下		

すべての敵を最前列に吸い寄せる爆風を発生させる。そのあとは、ワイトソードがねらいやすい。



098	オウエンカ	-
入手手	ララバッハ/ララバッハEX/インターネット10/ノーマル/スペシャル/ハビピース [BB Vol.2/OB シャンクマン]	

演奏中、ナヒが無敵にな
るララバッハが出現する。
破壊されるが、40秒ほどた
つと消滅してしまう。



099	ディスコード	-
入手手	ララチューバ/ララバッハEX/クライインターネット1/ノーマル/スペシャル/ハビピース [MP/OB ロール/BB Vol.3]	

演奏中、敵全体を混乱状
態にするララチューバを自
前の前に置く。100のダメー
ジが一定時間で消滅する。



100	ティンバニー	-
入手手	ララボーン/ララバッハEX/ハビピース [BB Vol.3/OB カツツマン]	

敵を移動不可にするララ
ボーンが出現し、威力の高
いチップをねらうときのサ
ポートを使える。



101	サイレンス	-
入手手	ララミュー/ララバッハEX/ノーマル/スペシャル/ハビピース [OB シャンクマン/BB Vol.1]	

敵を盲目にするララミュー
ートが出現し、敵の攻撃の
命中率を下げる。なかには
攻撃しなくなる敵もいる。



102	ワラニンギョウ	?
入手手	ヒールナビV3/ライネット3/ハビピース [MP/BB Vol.3/BC シートマン]	

3パネル前方にワラニンギョウを置く。これに攻撃を当てる
と、そのダメージが大き
けターゲットにしている敵にダメージを与える。攻撃力が高
い相手ほど脅威になるの
で、ウイルス戦よりもナビ戦や通信対戦などで活躍する。特にギガクラッシュなど、
強力なチップが飛び交う、強い者同士の通信対戦では脅威的になる。

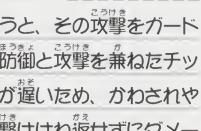


3パネル前方にワラニンギョウを置く。これに攻撃を当てる
と、そのダメージが大き
けターゲットにしている敵にダメージを与える。攻撃力が高
い相手ほど脅威になるの
で、ウイルス戦よりもナビ戦や通信対戦などで活躍する。特にギガクラッシュなど、
強力なチップが飛び交う、強い者同士の通信対戦では脅威的になる。

▲ワラニンギョウはすぐに消え
るので、早めに攻撃を当てな
ればならない。また、置いたバ
ネルはダークホールに変化する。

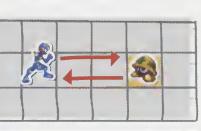
103	メットガード1	50
入手手	メットール/メットールEX/インターネット1/ノーマル/スペシャル [BC ウッドマン/BB Vol.2/CH*]	

敵の攻撃が当たる直前に使うと、その攻撃をガード
し、衝撃波としてはね返す、防御と攻撃を兼ねたチ
ップ。ただ、衝撃波のスピードが遅いため、かわされや
すく、ブレイク効果のある攻撃はね返せずにダメー
ジを受けてしまうという
弱点もある。レベルによつ
て違うところは衝撃波の攻
撃力だけ。



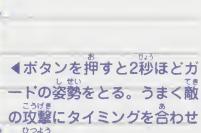
104	メットガード2	80
入手手	メットール2/メットール2EX/スペシャル/ハビピース [BC カツツマン/OB カツツマン]	

ボタンを押すと2秒ほどガ
ードの姿勢をとる。うまく敵
の攻撃にタイミングを合わせ
る必要がある。



105	メットガード3	110
入手手	メットール3/メットール3EX/ハビピース [BB Vol.2]	

ボタンを押すと2秒ほどガ
ードの姿勢をとる。うまく敵
の攻撃にタイミングを合わせ
る必要がある。

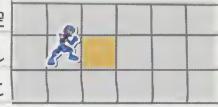


106 クラックアウト -

入り手: さいしょがら／ノーマル／スペシャル [BC フ
アイアマン／BB Vol.2]

3 ★☆☆☆☆ ゲソ貫ブイ下

前のバネルに穴を空ける。敵や障害物がバネルの上に乗っていた場合はヒバネルになつた。

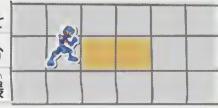


107 ダブルクラック -

入り手: インターネット2／ノーマル／スペシャル／
ハウピース [BC メタルマン／OB カツツマン]

3 ★☆☆☆☆ ゲソ貫ブイ下

前方の横2バネルに穴を空ける。敵をエリアの上から下に誘導したいときは、最前列で使うといい。

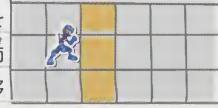


108 トリブルクラック -

入り手: インターネット4／ノーマル／スペシャル／
ハウピース [BB Vol.3]

3 ★☆☆☆☆ ゲソ貫ブイ下

前方の縦3バネルに穴を空ける。敵の直撃攻撃を防ぐほか、最前列で使えば移動範囲を制限できる。



109 リカバリ-10 -

入り手: さいしょがら／ノーマル／スペシャル
[AP共通／CH]

1 ★☆☆☆☆ ゲソ貫ブイ下

HPを回復するチップで、名前についた数字の分だけ回復することができる。バトル中[HP]を回復させると段は、このチップ以外ではメガクラスのロールだけなので、装備できる30枚のチップのうち、何枚かは必ずこの種類のチップを入れておくようにするといい。自分が使うナビのHPが増えていたら、それに合わせるように回復量の多いチップを装備しないと、レベルの高い敵に太刀打ちできなくなる。



たとえ序盤でも、トーナメントに出場するならリカバリ-80は欲しいところ。

110 リカバリ-30 -

入り手: インターネット2／ノーマル／スペシャル [BC
ロール／BB Vol.1／CH※1]

1 ★☆☆☆☆ ゲソ貫ブイ下

111 リカバリ-50 -

入り手: さいしょがら／インターネット3／ノーマル／
スペシャル [BC ロール／BG]

1 ★☆☆☆☆ ゲソ貫ブイ下

ゲージを消費しないバトルチップ

トップウェイサイコミ、クラックアウト、エリアスチールといった、補助的なチップはゲージを消費しない。これらのチップで攻撃を当てやすくしてコンボを出していくのがバトルに勝つコツだ。



エリアスチールだから、ブリザード・エレキショックなどはその代り的なもの。

112 リカバリ-80 -

入り手: インターネット5／インターネット3／ノーマル／スペシャル [BT／OB ロール]

1 ★☆☆☆☆ ゲソ貫ブイ下

113 リカバリ-120 -

入り手: トイレの電脳／カオスエリア／ノーマル／スペシャル／
ハウピース [BB Vol.1／CA／TC フォルテVer./CH※2]

1 ★☆☆☆☆ ゲソ貫ブイ下

114 リカバリ-150 -

入り手: ヒールナビ／ヒールナビV3／ウainerネット3／
スペシャル／ハウピース [OB ロール／BB Vol.3]

1 ★☆☆☆☆ ゲソ貫ブイ下

115	リカバリー200	-
	入手	カオスエリア1/ハブピース [BB Vol.2]
	1	★★★☆☆ ゲソ貫ブイ下

それぞれ回復量が200、300と、最高クラスの回復チップ。終盤のトーナメントでは100や200のダメージを受けることは珍しくないので、必ず入手して、装備しておくようにしたい。



△ギガクラスチップには500以上のダメージを与えるものもあるので、対戦では複数枚用意しておきたい。

116	リカバリー300	-
	入手	あるいはテレビの電脳2/ハブピース [BB Vol.3]
	1	★★★☆☆ ゲソ貫ブイ下

ストーンキューブなどの障害物や、オウエンカなどHPを回復させ、破壊されにくくなる。



117	リペアー	-
	入手	インターネット3/ノーマル/スペシャル/ハブピース [BC メタルマン/TC 熱斗Ver.]
	1	★★★☆☆ ゲソ貫ブイ下

一定時間、プレイヤーのナビがいる横列の、敵エリア最前列のパネルひとつを自分のエリアにする。



118	バネルスチール	10
	入手	インターネット5/ノーマル/スペシャル [BC ウットマン/OB ウットマン]
	1	★★★☆☆ ゲソ貫ブイ下

一定時間、敵エリア最前列が自分のエリアに。このチップとバネルスチールは敵に当たると10ダメージ。



119	エリアスチール	10
	入手	さしょがら/インターネット4/ノーマル/スペシャル/ハブピース [BC ロックマン/OB フルース]
	1	★★★☆☆ ゲソ貫ブイ下

エリアスチールと同じ効果を持つが、敵に当たると120のダメージを与えることができる。



120	スチールゼリー	120
	入手	インターネット10/インターネット11/ハブピース [CA/OB アクアマン]
	1	★★★☆☆ ゲソ貫ブイ下

自分のエリアが敵に奪われたとき、このチップを使えば、1パネルにつき30のダメージを敵に与えられる。



121	スチールバニッシュ	30×?
	入手	インターネット6/ウライネット3/おもちゃパコ/ノーマル/スペシャル [BB Vol.3/OB ナンバーマン]
	1	★★★☆☆ ゲソ貫ブイ下

スチールバニッシュと攻撃方法は同じで、1パネルにつき50のダメージを敵に与えることができる。



122	スチールリベンジ	50×?
	入手	カオスエリア1/ハブピース [BB Vol.3/OB サーチマン]
	1	★★★☆☆ ゲソ貫ブイ下

自分のエリアの特殊なパネルをすべてノーマルパネルに変える。ただし、設置物や岩などはそのまま。



123	バネルリターン	-
	入手	インターネット6/ノーマル/スペシャル [BB Vol.1/CA/TC AP2 Ver.]
	1	★★★☆☆ ゲソ貫ブイ下

124

デスマッチ1

-

インターネット8/カオスエリア2/ノーマル/スペシャル [BC ロックマン/BB Vol.2/OB ガッツマン]

125

デスマッチ2

-

ヒールナビV3/ワインターネット1/スペシャル/パワーピース [BB Vol.2/OB ウィントマン]

126

デスマッチ3

-

ふるいテレビの電脳3/パワーピース

127

ヘビーゲージ

-

トイレの電脳3/スペシャル/パワーピース [BT/OB メタルマン]

128

クイックゲージ

-

ふるいテレビの電脳2/インターネット11/スペシャル/パワーピース [OB フルース/BB Vol.3]

129

ブラインド

-

インターネット7/ノーマル/スペシャル/パワーピース [OB サンターマン/BB Vol.3]

130

スーパーキタカゼ

-

ヒールナビSP/ワインターネット2/スペシャル/パワーピース [MP/BB Vol.3/OB ウィントマン]

131

ホーリーバネル

-

はいきぶつの電脳/ノーマル/スペシャル/パワーピース [BB Vol.2/OB ガッツマン]

132

ダークホール

-

ヒールナビV3/こうじょうの電脳2/パワーピース [MP/BB Vol.3]

バトルフィールドをすべてヒビバネルにする。すでにヒビバネルだったバネルは、穴バネルに変化する。



バトルフィールドをすべて穴バネルにする。ナビや障害物が乗っているバネルはヒビバネルに変化する。



すべてのバネルを畠バネルにする。バネルリターンを続けて使えば、有利に戦うことができる。



カスタムゲージのたまるスピードを遅くする。カスタムソードを使うときに便利なチップだ。



カスタムゲージの増加スピードが速くなり、より早く次のチップを使え、コンボがまりやすくなる。



強烈な光を出してエリア内の敵全體に盲目的効果を与える。一定時間経過すると効果が切れる。



強風を巻き起こして、敵が使つたバリアやオーラの効果を無効にする。通信戦で有効なチップ。



目の前のバネルを、すべてのダメージを半減してくれるホーリーバネルに変化させる。



目の前のバネルにダークホールを出現させる。DS系のチップの攻撃力をアップさせたいときに使う。



133	インビジブル	-
入手手数	さいしょから/インターネット11/ノーマル/スペシャル/パクピース [BC フルース/OB サンターマン/OB サーチマ芬]	
1	★★★☆☆ゲソ貫ブイ下	

いつていし カガムウカハ
一定時間透明になり敵に
ねらわれなくなる。その間
は、ほとんど一方的に攻撃
をしかけることができる。



134	コカシタ	-
入手手数	インターネット9/スペシャル/パクピース [OB メタルマン/BB Vol.1]	
1	★★★☆☆ゲソ貫ブイ下	

いつていし グム
一定時間、地中に潜って
攻撃のときだけ姿を現すよ
うになる。対コカシタ効果
のある攻撃には無力。



135	バリア	-
入手手数	さいしょから/ノーマル/スペシャル [OB ロール/BC スパークマン]	
1	★★★☆☆ゲソ貫ブイ下	

いつていし カバ
一定時間ナビの周りにバリアを張って、敵の攻
撃から身を守る防御系チップ。チップのレベルが上が
ることに、10、100、200とバリアの耐久値が増え
ている。バリアがあれば、多少攻撃に当たるのも覚悟
の上でこちらからガンガン攻めていけるので、もとも
とのHPの数値で負けていて、持久戦より短期決戦に
持ち込みたいときに便利だ。

136	バリア100	-
入手手数	ワライネット2/インターネット8/スペシ ヤル/パクピース [OB ジャンクマン/BB Vol.1]	
1	★★★☆☆ゲソ貫ブイ下	



敵の攻撃力が高くなるにつ
れて、レベルの高いバリアが
必要になってくる。

137	バリア200	-
入手手数	インターネット12/パクピース [BB Vol.2]	
1	★★★☆☆ゲソ貫ブイ下	

138	カキケンキン	200 🔥
入手手数	インターネット11/パクピース [BB Vol.2/CU]	
1	★★★☆☆ゲソ貫ブイ下	

敵が炎属性の攻撃を使う
と、敵全体にダメージを与
えるワナ。炎属性のナビと
のバトルでは必需品だ。



139	ダイコウズイ	200 💧
入手手数	インターネット8/パクピース [BB Vol.3/JF2]	
1	★★★☆☆ゲソ貫ブイ下	

水属性攻撃に対するワ
ナ。敵全体に大ダメージを
与えられる。水属性の敵に
有効なチップとなる。



140	ヒライシン	200 ⚡
入手手数	インターネット10/パクピース [BB Vol.3/JF2]	
1	★★★☆☆ゲソ貫ブイ下	

電気属性攻撃に対し、
カキケンキンなどと同じよ
うに反撃し、敵全体に大ダ
メージを与えるワナ。



141	マヨイノモリ	200 🍅
入手手数	インターネット12/パクピース [BB Vol.2/CU]	
1	★★★☆☆ゲソ貫ブイ下	

木属性の攻撃をしてきた
敵に対するワナ。確実に敵
全体に大ダメージを与える
ことができる。



【バトルチップ大全集】

142 カワリニ 120 □

入手手数 ワインターネット3/おもちゃバコの電脳/
ハウピース [BB Vol.2/OB ブルース]

1 ★★★★★ ゲソ 貫ブイ下

敵の攻撃を受けたとき自動的に手裏剣で反撃してくれるワナ。反撃する敵はランダムで決まる。



143 シラハドリ 100X? □

入手手数 こうじょうの電脳4/ハウピース
[BB Vol.2/OB ブルース]

1 ★★★★★ ゲソ 貫ブイ下

敵がソード属性の攻撃をしてきた場合、それを受け流し、衝撃波を3発撃つて反撃するワナ。



144 ナビスカウト -

入手手数 ヒールナビSP/ぶるいテレビの電脳2/
ハウピース [BB Vol.2/OB ロール]

1 ★★★★★ ゲソ 貫ブイ下

相手が呼んだナビを自分のナビにして反撃するワナ。通信対戦専用のチップでとても役立つ。



145 バッドメディスン -

入手手数 インターネット9(交換屋)/ハウピース
[MP/BB Vol.2]

1 ★★★★★ ゲソ 貫ブイ下

敵が回復用のチップを使うと回復し、その回復分をそのままダメージにして、足下を毒バナリにする。



146 コピーダメージ -

入手手数 ヒールナビV2/インターネット3/ノーマル/スペシャル [BC ファイアマン/BB Vol.2/CH*]

1 ★★★★★ ゲソ 貫ブイ下

ロックした敵にほかの敵に与えたダメージをコピーする。ねらう敵をすぐに変えて攻撃する必要がある。



147 ライフシンクロ -

入手手数 ヒールナビV2/インターネット3/ノーマル/
スペシャル/ハウピース

1 ★★★★★ ゲソ 貫ブイ下

ねらった敵と、ほかの敵のHPが同じになる。ダブル、トリプルテリートをねらうときに便利。



148 アタック+10 -

入手手数 さいしょがら/ノーマル/スペシャル
[BG/BC カツツマン]

1 ★★★★★ ゲソ 貫ブイ下

選択すると次の選んだチップの攻撃力が10プラスされる。攻撃回数の多いバルカン系と相性抜群。



149 ナビ+20 -

入手手数 ノーマルナビSP/ワインターネット4/スペシャル/ハウピース [OB ロール/BB Vol.1]

1 ★★★★★ ゲソ 貫ブイ下

ナビを召喚する前に使える、召喚したナビの攻撃力が20アップする。サーチマンのチップと相性がいい。



150 カラーポイント -

入手手数 インターネット12/インターネット8/ノーマル/
スペシャル/ハウピース [CA/OB ナンバーマン]

1 ★★★★★ ゲソ 貫ブイ下

最前列のバネルを犠牲にして、次のチップの攻撃力に1バネルにつき10のダメージを加算する。

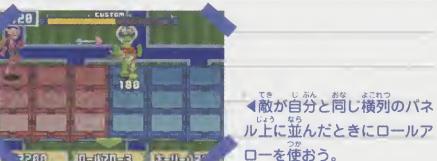


※サーチソウル

151	ロールアロー1	50	■
入手	インターネット！(金曜) / インターネットII [エクセ4.5] 限定版特典/BB Vol.1]		
1	★★★★★ ゲソ 貫ブイ下		

使うと時間が止まり、ナビがいたバネルにロールが現れて先端にハートの付いた矢を放つ。出現したバネルから右に向かって直線上にいる敵を攻撃する。貫通力はなく、1体だけが攻撃対象となる。チップアイコンが出ている敵に当てると、チップを破壊できる。チップのレベルが上がることで攻撃力をも上がっていく。

152	ロールアロー2	70	■
入手	インターネット8(金曜) [OB ロール/BB Vol.1]		
1	★★★★★ ゲソ 貫ブイ下		



◆敵が自分と同じ横列のバネル上に並んだときにロールアローを使おう。

153	ロールアロー3	90	■
入手	ワライネット2(金曜) [BB Vol.1]		
1	★★★★★ ゲソ 貫ブイ下		

ガツツマンが出現し、ガツツパンチを敵に向かってくり出す。ヒットすると敵は右に1バネル吹き飛ぶ効果が付いている。ガツツパンチの攻撃範囲は正面の1バネル分しかないため、当たりにくい。だがヒットしたあと敵が無敵状態にならないので、ロングソードなど組み合わせるコンボをねらうことができる。

◆敵がソードをねらってきたら、攻撃される前にガツツパンチで時間を止めて反撃するという使いかたもできる。

155	ガツツパンチ2	140	■
入手	インターネット9(火曜) [BB Vol.2/OB ガツツマン]		
1	★★★★★ ゲソ 貫ブイ下		



156	ガツツパンチ3	180	■
入手	カオスエリア1(火曜) / カオスエリア2(火曜) [BB Vol.2]		
1	★★★★★ ゲソ 貫ブイ下		

プロペラのついで爆弾が右へ進み、画面から消えたときに大爆発を起こす。範囲は右端から縦3×横2バネル分。かなりの攻撃力があるが、敵に直撃するところが弱い。攻撃力が0になってしまふ。耐久力も10と壊されやすいので、エリアスチールですぐに画面端に到達するようにしてから使おう。

◆エリアスチールで右端にでかけるだけ近い位置で出せば成功しやすくなる。

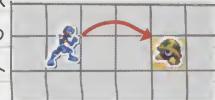
157	プロペラボム1	120	■
入手	インターネット5(土曜・日曜) [BB Vol.2/OB ジャンクマン]		
3	★★★★★ ゲソ 貫ブイ下		

158	プロペラボム2	160	■
入手	インターネット11(土曜・日曜) [BB Vol.2/OB ウィンドマン]		
3	★★★★★ ゲソ 貫ブイ下		

159	プロペラボム3	200	■
入手	ワライネット1(土曜・日曜) [MP/BB Vol.2]		
3	★★★★★ ゲソ 貫ブイ下		

160	サーチボム1	80	■
	インターネット6 (土曜・日曜) [BB Vol.3/OB ナンバーマン]		
3	★★★★★ ゲ ソ 貫 ブ イ 下		

相手との距離やロックオンしているかどうかは関係なく、サーチボムを投げると、放物線を描きながら自動的に一番近い敵に向かっていく。ただ、追尾攻撃というわけではないので、敵が動いたら逃げられてしまう。動きの少ない敵や、攻撃中は動かない敵をねらつて使うようにするとヒットしやすい。



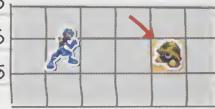
162	サーチボム3	140	■
	カオスエリア1 (土曜・日曜) / カオスエリア2 (土曜・日曜) [BB Vol.3]		
3	★★★★★ ゲ ソ 貫 ブ イ 下		



◀ メットール系やガイアント系など移動の少ない敵をねらって投げつけよう。

163	メテオレイン1	50×5	■
	インターネット3 (火曜) [MP/BB Vol.2]		
3	★★★★★ ゲ ソ 貫 ブ イ 下		

ねらった敵に隕石を5発撃ち込む攻撃。コカシタに隠れている敵にも効果があるが、これもサーチボムと同じで追尾攻撃ではなく、攻撃前や攻撃中に逃げられることがある。敵との間合いを計る必要がなく、どんな状況からでも攻撃できるので、攻撃をかわしながら反撃できるという利点がある。



165	メテオレイン3	70×5	■
	ウライネット3 (火曜) [BB Vol.2]		
3	★★★★★ ゲ ソ 貫 ブ イ 下		



◀ どこからでも攻撃ができるので、最後まで回避に専念しながらでも使える。

166	ライトニング1	100	■
	インターネット4 (金曜) [OB メタルマン/BB Vol.1]		
3	★★★★★ ゲ ソ 貫 ブ イ 下		

フィールド上の設置物すべてに落雷し、周囲1バネル分に広がる電撃攻撃を行なう。障害物がない場合は何も起きない。理想的な攻撃方法は、ストーンキューを敵エリアの中央のバネルに、エアショットで押し込んでから使う方法で、こうすれば敵エリア全体が攻撃範囲に含まれる。



168	ライトニング3	160	■
	カオスエリア1/カオスエリア2 (金曜) [BB Vol.1]		
3	★★★★★ ゲ ソ 貫 ブ イ 下		



◀ アイスマンやコールドマンなどとのバトルでは、かなりの効果を発揮する。

【バトルチップ大全集】

169	ハヤブサギリ1	80	■
入手	インターネット2(水曜) / インターネット11 [OB ブルース/BB Vol.1]		
1	★★★★★ ゲソ 貫ブイ下		

ナビがいるバネルにフルースが出現して最初にワ
イドソード、次にロングソードの軌道で2回連続で転
りつける。2回とも攻撃をヒットさせるには敵の目の
前で発動する必要があるので、相手がソードをねらつ
てきたときの反撃で使つたり、スイコミのチップと組
み合わせて使えば、当たる確率がアップする。



170	ハヤブサギリ2	90	■
入手	インターネット2(水曜) [BB Vol.1]		
1	★★★★★ ゲソ 貫ブイ下		



171	ハヤブサギリ3	100	■
入手	ワライネット4(水曜) [BB Vol.1]		
1	★★★★★ ゲソ 貫ブイ下		

自分のHPの下2ヶタの攻撃力があるナンバーボール
を前方に転がす。そのため、ナビのHPの下2ヶタが0
だった場合は、ダメージを与えることができない。ま
た、ナンバーボールは右端まで通り抜けると消えてしま
う。レベルが上がるごとにナンバーボールの数が2
つ、3つ、4つとどんどん増えていく。

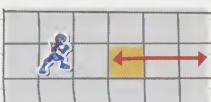


172	ナンバーボール1	0-99×2	■
30	入手	インターネット4(木曜) / インターネット11 [BB Vol.3/JF2]	
1	★★★★★ ゲソ 貫ブイ下		



173	ナンバーボール2	0-99×3	■
30	入手	インターネット10(木曜) [BB Vol.3/OB ナンバーマン]	
1	★★★★★ ゲソ 貫ブイ下		

自分のナビがいる横列の敵エリアに、左右に往復する
歯車を設置する。歯車は敵にヒットするが一定時間
が経過すると消えてしまう。このチップはダメージを
与えるほかに、敵に歯車のある列に移動しにくくさせ
る効果も期待できるので、通信対戦で使えば対戦相手
にプレッシャーを与えることができる。



174	ナンバーボール3	0-99×4	■
30	入手	カオスエリア1(木曜) / カオスエリア2(木曜) [BB Vol.3]	
1	★★★★★ ゲソ 貫ブイ下		



175	メタルギア1	100	■
入手	インターネット3(月曜) [BP サーチマン/OB サーチマン]		
1	★★★★★ ゲソ 貫ブイ下		

176	メタルギア2	130	■
入手	インターネット12(月曜) [OB メタルマン/BB Vol.1]		
1	★★★★★ ゲソ 貫ブイ下		

177	メタルギア3	160	■
入手	ワライネット3(月曜) [BB Vol.1]		
1	★★★★★ ゲソ 貫ブイ下		

178	バネルシート1	100	■
入手	インターネット1(月曜) [OB サンターマン/BB Vol.3]		
1	★★★★★ ゲソ貫ブイ下		

自分のエリアのバネルをはがして敵にぶつける。1
が前方の1枚、2がナビがいる段の2枚を、3が上下左
右の4枚のバネルをはがす。バネルはロックオンした
敵ではなく、はがされたバネルの横列を真っ直ぐ飛ん
でいく。はがすことのできるバネルは自分のエリアだ
けで、はがされると穴バネ
ルになる。



179	バネルシート2	60X?	■
入手	インターネット8(月曜) [IMP/BB Vol.2/OB ナンバーマン]		
1	★★★★★ ゲソ貫ブイ下		



バネルシート3は自分のエリアの中央で使わないと4枚はがせない。

180	バネルシート3	80X?	■
入手	ワライネット2(月曜) [BB Vol.2]		
1	★★★★★ ゲソ貫ブイ下		

敵がヒビバネルの上にいるときに使うと、そのヒビバネルから水が吹き出してダメージを与える。ヒビバネルの上にいる敵すべてが攻撃対象になるので、テスマッチ1か2を使って、敵全体をヒビバネルに乗っている状態にして使えば一気に倒せる。なお、レベルの違いは攻撃力の高さに表れる。



182	アクアアッパー1	110	■
入手	インターネット5(水曜) [BB Vol.3/CC]		
3	★★★★★ ゲソ貫ブイ下		



敵がヒビバネルの上にいるときは何も起きない。

183	アクアアッパー2	140	■
入手	ワライネット11(水曜) [BB Vol.3]		
3	★★★★★ ゲソ貫ブイ下		

敵が草むらバネルの上にいるときに使うと、その草むらバネルを突き出してダメージを与える。1体だけではなく、草むらバネルの上にいる敵すべてが攻撃対象になるので、ウツディ/ワツダで敵エリアを草むらバネルにして使えば、複数の敵を一度に攻撃できる。アクアアッパー同様、レベルの違いは攻撃力の高さだけ。



184	グリーンウッド1	120	■
入手	インターネット2(木曜) [BB Vol.2]		
3	★★★★★ ゲソ貫ブイ下		



インターネット5のように草むらバネルが多い場所でやく躍する。

185	グリーンウッド2	140	■
入手	インターネット7(木曜) [BB Vol.2/OB ウッドマン]		
3	★★★★★ ゲソ貫ブイ下		

186	グリーンウッド3	160	■
入手	ワライネット4(木曜) [BB Vol.2/CU]		
3	★★★★★ ゲソ貫ブイ下		

187

マーキング

-

インターネット6
[エクセ4.5] 階段特典

入手手数 1 ★★★★★ ゲソ貫ブイ下

敵が居ない状態になり、エリア
最前列でねらつた敵を追い
かける。L、Rボタンの攻
撃は使えなくなる。



188

キヤノンモード

40X?

入手手数 <さがりきの電脳
[AP2]

入手手数 1 ★★★★★ ゲソ貫ブイ下

キヤノンを一定時間連射
し続ける。チャージショットなどのL、Rボタンは使
えなくなってしまう。



189

ハウガンモード

100X?

入手手数 れいどうこの電脳
[店舗限定配布]

入手手数 1 ★★★★★ ゲソ貫ブイ下

ハウガンを一定時間投げ
続ける。その間、チャージ
ショットなどし、Rボタン
が使用できなくなる。



190

ソードモード

80X?

入手手数 こうじょうの電脳3 [タカラホーイスホーフ
エスティバル2004夏で配布]

入手手数 1 ★★★★★ ゲソ貫ブイ下

一定時間ロングソードで
攻撃する。その間、チャー
ジショットやバスターによ
る攻撃はできなくなる。



メガクラスマップ

全日5枚

001

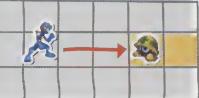
スーパーバルカン

10X12?

入手手数 インターネット8//パビース
[BB Vol.1]

入手手数 1 ★★★★★ ゲソ貫ブイ下

12連発のバルカンを発
射する。基本性能はバルカ
ンと同じて、連射性と貫通
力が最大の魅力。



002

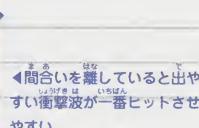
ネオバリアブル

240?

入手手数 ノーマルナビSP//ワランターネット2//パ
ビース [BB Vol.2]

入手手数 1 ★★★★★ ゲソ貫ブイ下

ナビが攻撃範囲の違う4種類のソード技で敵を攻撃
する。どの攻撃が出るかは決まっていないが、攻撃力
が高く、通常のソードの攻撃範囲のもの以外はヒット
させやすいので、切り札として使っていく。



003

リュウセイゲン

40X?

入手手数 スターマン//スターマンV2//スターマンV3//
スターマンSP//パビース [BB Vol.1]

入手手数 1 ★★★★★ ゲソ貫ブイ下

敵エリアの右上がり順に
隕石を30発落とす。どの
ハネルに何落ちるかは、
決まっていない。



004	ゴッドハンマー	250
	ナイトマン/ナイトマンV2/ナイトマンV3/ ナイトマンSP/ハウピース [BB Vol.2]	
1	★★★★★☆ゲソ貫ブイ下	
005	オジゾウサン	200
	インターネット11/ハウピース [BB Vol.1]	
1	★★★★★☆ゲソ貫ブイ下	
006	ジェラシー	80X?
	あるいはテレビの電話2/ハウピース [BB Vol.1]	
1	★★★★★☆ゲソ貫ブイ下	
007	ハウチェーン	-
	インターネット9(交換屋)/ハウピース [ISU ハウチェーン/BB Vol.3]	
1	★★★★★☆ゲソ貫ブイ下	
008	ハウシュウセイ	-
	おもちゃバコの電話/ハウピース [BB Vol.3]	
1	★★★★★☆ゲソ貫ブイ下	
009	フルカスタム	-
	ワライネット4/ハウピース [ISU ガッツソウル/BB Vol.1]	
1	★★★★★☆ゲソ貫ブイ下	
010	ドリームオーラ	-
	カオスエリア2/ハウピース [ISU メタルソウル/BB Vol.1]	
1	★★★★★☆ゲソ貫ブイ下	
011	サンクチュアリ	-
	ワライネット1/ハウピース [ISU サーソウル/BB Vol.2]	
1	★★★★★☆ゲソ貫ブイ下	
012	アタック+30	-
	ヒーリナビSP/カオスエリア2/ハウピース [BB Vol.3]	
1	★★★★★☆ゲソ貫ブイ下	

敵味方を問わず、エリア全体を攻撃する。敵を倒せば自分はダメージを受けないでのトドメに使える。



壊した相手に対して200のダメージを与えるオジゾウサンを設置する。オジゾウサンのHPは10。



敵のチップを破壊してダメージを与える。通信対戦では、相手のカスタムゲージを0にするだけ。



通信対戦で、相手にカースオブハウプを使われたとき、これを使えば相手にも同様のハウプを移せる。



通信対戦でカースオブハウプを使われたとき、このチップを使えば、ハウプを解除することができる。



カスタムゲージを一瞬で満タンにする。ギガクラストップを短い間隔で使いたいときにとっても便利なチップ。



ダメージ200未満の攻撃を受けつけないオーラを約50秒間張り続ける。その間に一気に攻め込もう。



こちらのエリアをすべてホーリーバンルへ変えてしまう。ホーリードリームを一緒に使えば効果絶大。



次に選んだチップの攻撃力が30プラスされる。ハルカン1だと、合計120までダメージが跳ね上がる。



013	ダブルポイント	-
入手手	ノーマルナビSP/インターネットタ/バクビース [BB Vol.2/CA/TC ライカVer.]	
1	★★★★★ ゲソ 貫ブイ下	

ししんさいひんかつ
自陣最前列のバネルを撃
牲にして、次に使うチップ
の攻撃力を上げる。1バネ
ル+20で最大3バネルまで。



014	ムラマサブレード	0~256
入手手	シャドーマン/シャトーマンV2/シャトーマンV3/ シャドーマンSP/バクビース [SU フルスソウル/BB Vol.1]	
1	★★★★★ ゲソ 貫ブイ下	

まどう
軌道はロングソードと同
じて、自分の減ったHPが
攻撃力になる、一発逆転が
ねらえるチップ。



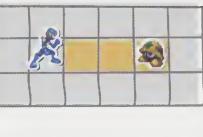
015	ポイズンアヌビス	1/フレーム
入手手	ヒールナビSP/カオスエリア2/バクビース [BB Vol.3/CU]	
1	★★★★★ ゲソ 貫ブイ下	

てき
敵エリア全体に毒を出す
アヌビス像を置く。効果は
50秒間続き、計500のダ
メージを与える。



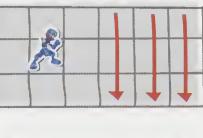
016	エレメントダーク	220
入手手	エレンブラEX/バクビース [BB Vol.3]	
1	★★★★★ ゲソ 貫ブイ下	

せんとううすけ
前方範囲3バネルの範囲に
無属性の攻撃を加える。毒
バネルの上で使うと、射程
が伸び、2ヒットになる。



017	ブラックウイング	20X?
入手手	カオスエリア1/バクビース [SU ウィンドソウル/BB Vol.3]	
1	★★★★★ ゲソ 貫ブイ下	

てき
敵エリアの上段から下段
へ合計18匹のコウモリが
移動する。使用後足下がダ
ークホールになる。



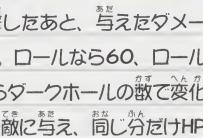
018	ターキライン	-
入手手	ワインターネット4/バクビース [BB Vol.3]	
1	★★★★★ ゲソ 貫ブイ下	

ナビがいる構1列のバネ
ルすべてにダークホールを
発生させる。DS系のチッ
フを使う前に出すといい。



019	ロール	20X3
入手手	さいしょがら/ロール/ロールV2/ロールV3/ ロールSP [BB Vol.1・2/CA/BG 炎山Ver.]	
1	★★★★★ ゲソ 貫ブイ下	

ロールが敵1体を3回攻撃したあと、与えたダメ
ージ分のHPを回復してくれる。ロールなら60、ロール
SPなら165、ロールDSならターキホールの数で変化
して90~240のダメージを敵に与え、同じ分だけHP
が回復する。これ1枚で攻
撃と回復を兼ねた使い勝手
のいいチップなので、ビン
チのときにはとても助かる。



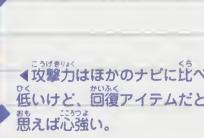
020	ロールSP	55X3
入手手	ロールV3/ロールSP [OB ロール]	
1	★★★★★ ゲソ 貫ブイ下	

ロールV3/ロールSP
[OB ロール]



021	ロールDS	30~80X3
入手手	ロールV2/ロールV3/ロールSP [BB Vol.1]	
1	★★★★★ ゲソ 貫ブイ下	

ロールV2/ロールV3/ロールSP
[BB Vol.1]



022	ガッツマン	80	■
	入手し やすいから/ガッツマン/ガッツマンV2/ ガッツマンV3/ガッツマンSP [BB Vol.2・3]		
1	★★★★★ ゲソ貫ブイ下		

使った位置にガッツマンが現れ、地面を叩きつけてガレキをランダムで3つ降らせる。ガッツマンより前のエリアは、敵味方のエリア関係なくすべてをヒビバネルにする。また、敵の目の前で出せば、叩きつけるあと落ちてくるガレキで2度ダメージを与えられるので、必ず最前列で使うようにするといい。



023	ガッツマンSP	150	■
	ガッツマンV3/ガッツマンSP [OB ガッツマン]		
1	★★★★★ ゲソ貫ブイ下		

△チップを使うと時間が止まるので、自の前に敵が来たとき使えば必ず当てられる。



024	ガッツマンDS	100~200	■
	ガッツマンV2/ガッツマンV3/ ガッツマンSP [BB Vol.2]		
1	★★★★★ ゲソ貫ブイ下		

ガトウリブのある竜巻が3つ出現して反時計回りに回する。攻撃回数は3回だが、アリゴクバネルを通してから攻撃を当てるごとに竜巻は2回ヒットするので、サントリフングで敵を捉えてからのコンボにすればダメージを与える。穴バネルを通過し、ユカシタの敵にモダメージを与える高性能の技だ。



025	ワインドマン	40×3	■
	ワインドマン/ワインドマンV2/ ワインドマンV3/ワインドマンSP [BB Vol.2・3]		
1	★★★★★ ゲソ貫ブイ下		

使う前に問い合わせを調整しておけば、デスマッチ2とともにコンボになる。



027	ワインドマンDS	50~100×3	■
	ワインドマンV2/ワインドマンV3/ ワインドマンSP [BB Vol.2]		
1	★★★★★ ゲソ貫ブイ下		

敵エリアを移動する照準をAボタンを押して止める。その後に5発連続で狙撃する。照準をA・Bボタンを同時に押して止めると、最後の1発に敵チップの破壊効果が付き、通信対戦ではカスタムゲージを減少させる。ナビ+20を使つたあとで出せば、大ダメージを与えられる。



028	サーチマン	20×5	■
	サーチマン/サーチマンV2/サーチマンV3/ サーチマンSP [BB Vol.1・3・BC サーチマン]		
1	★★★★★ ゲソ貫ブイ下		

照準の動きは速いので、ねらえるようになるまでウイルス戦で練習するといい。



029	サーチマンSP	50×5	■
	サーチマンV3/サーチマンSP [OB サーチマン]		
1	★★★★★ ゲソ貫ブイ下		

030	サーチマンDS	25~75×5	■
	サーチマンV2/サーチマンV3/ サーチマンSP [BB Vol.3]		
1	★★★★★ ゲソ貫ブイ下		

031	ファイアマン	100	
入手	ファイアマン/ファイアマンV2/ファイアマンV3/ ファイアマンSP [BB Vol.2-3/CA/TC 無料Ver.]		
1	★★★★★ ゲソ貫ブイ下		

ナビがいたバネルにファイアマンが出現し、前方1ラインを貫通力のある炎で攻撃する。発動すると時間が止まるので、相手と向かい合っているときにチップを使えば確実にヒットさせられる。ファイアプラスやウッティパウダーで、前もって草むらバネルを作つておき、確実に2倍ダメージをねらつていこう。

032	ファイアマンSP	200	
入手	ファイアマンV3/ファイアマンSP [OB ファイアマン]		
1	★★★★★ ゲソ貫ブイ下		



033	ファイアマンDS	150~250	
入手	ファイアマンV2/ファイアマンV3/ ファイアマンSP [BB Vol.2]		
1	★★★★★ ゲソ貫ブイ下		

3バネル前方の縦一列に畳を落とす。攻撃後、敵のいたバネルはヒビバネルに、敵がいなかったバネルは穴バネルに変化する。攻撃力はそれほど高くないが、対コカシタの効果を持っているほか、てきた穴を利用して、カンケツセンなどのチップでコンボをねらえるなど、使い勝手はいい。

035	サンターマン	90	
入手	サンターマン/サンターマンV2/ サンターマンV3/サンターマンSP [BB Vol.1-2]		
1	★★★★★ ゲソ貫ブイ下		



036	サンターマンDS	120~220	
入手	サンターマンV2/サンターマンV3/ サンターマンSP [BB Vol.1]		
1	★★★★★ ゲソ貫ブイ下		

ブルースが近い敵から順にソードで攻撃していく。ただし、敵の正面に障害物がある場合は攻撃できない。それは敵が2体横に並んでいるときと同じで、前方の敵を倒さないと、後方の敵へ攻撃することができない。敵の位置をよく見極めてから使わないこと、せっかくのチップが無駄に終わってしまうこともある。

037	ブルース	100	
入手	ブルース/ブルースV2/ブルースV3/ブルースSP [ロックマンエクセラクション DVD①初回特典]		
1	★★★★★ ゲソ貫ブイ下		



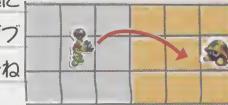
038	ブルースSP	190	
入手	ブルースV3/ブルースSP [OB ブルース]		
1	★★★★★ ゲソ貫ブイ下		

039	ブルースDS	140~240	
入手	ブルースV2/ブルースV3/ブルースSP [BB Vol.1-3]		
1	★★★★★ ゲソ貫ブイ下		

【バトルチップ大全集】

040	ナンバーマン	30X1~6
	入手 手	さいしょがら/ナンバーマン/ナンバーマンV2/ ナンバーマンV3/ナンバーマンSP [BB Vol.3]
1	★★★★★ ゲソ貫ブイ下	

ナビがいる位置にナンバーマンが出現して、3マス前方にサイコロボムを投げ込む。サイコロボムは周囲1バネル分に誘爆し、敵を自分の敵×攻撃力が敵に与えるダメージになる。発動場所を敵エリア全体に攻撃範囲が広がるエリアの中心に。



041	ナンバーマンSP	65X1~6
	入手 手	ナンバーマンV3/ナンバーマンSP [OB ナンバーマン]
1	★★★★★ ゲソ貫ブイ下	

すれば、ウイルス戦でダブル、トリブルデリートをねらいやすい。



◆目の数が1でも全員に30のダメージを与えるので、ウイルス戦ではかなり使える。

042	ナンバーマンDS	40~90X1~6
	入手 手	ナンバーマンV2/ナンバーマンV3/ ナンバーマンSP [BB Vol.3]
1	★★★★★ ゲソ貫ブイ下	

メタルマンが出現して、自前のバネルにパンチをくり出す。出現してからパンチが出るまでの間にAボタンを押しながら十字ボタンで移動することができるが、その時間はとても短いので、移動できたとしても結局届かないこともある。



044	メタルマンSP	250
	入手 手	メタルマンV3/メタルマンSP [OB メタルマン]
1	★★★★★ ゲソ貫ブイ下	

できるだけ敵に近づいてからメタルマンを呼びようとするといい。



◆パンチが敵にヒットするとヒビバネルに、空振りすると穴バネルにする。

045	メタルマンDS	200~300
	入手 手	メタルマンV2/メタルマンV3/ メタルマンSP [BB Vol.1]
1	★★★★★ ゲソ貫ブイ下	

敵のエリアを含めた、バトルフィールド上の設置物すべてを一番近い敵にぶつける。設置物はストーンキューブやウインドボックスなどが代表的で、ひとつにつきチップの攻撃力分のダメージを与える。ただし、設置物がないと、なにも起こらない。アイスマントーキーとドマンとのバトルで大きなダメージが期待できる。



046	ジャンクマン	100X?
	入手 手	ジャンクマン/ジャンクマンV2/ ジャンクマンV3/ジャンクマンSP [BB Vol.1・2]
1	★★★★★ ゲソ貫ブイ下	



047	ジャンクマンSP	150X?
	入手 手	ジャンクマンV3/ジャンクマンSP [OB ジャンクマン]
1	★★★★★ ゲソ貫ブイ下	



048	ジャンクマンDS	100~200X?
	入手 手	ジャンクマンV2/ジャンクマンV3/ ジャンクマンSP [BB Vol.1]
1	★★★★★ ゲソ貫ブイ下	

◆設置物のHPがなくなりそうだしたら、ジャンクマンを使うといい。

【バトルチップ大全集】

049	アクアマン	70X1~2
入手手	アクアマン/アクアマンV2/アクアマンV3/ アクアマンSP [イベント限定配布]	
1	★★★★★ ゲソ貴ブイ下	

ナビの位置にアクアマンが出現し、目の前のバネルにスイドウカンを設置する。そのスイドウカンから、前方2バネルを攻撃する。ひとつ目のバネルが1ヒットで、ふたつ目のバネルが2ヒットと、位置によってヒット数が変わるので、敵との間合いを3にした状態で使って、なるべくダメージを多く与えよう。



050	アクアマンSP	130X1~2
入手手	アクアマンV3/アクアマンSP [OB アクアマン]	
1	★★★★★ ゲソ貴ブイ下	

051	アクアマンDS	80~180X1~2
入手手	アクアマンV2/アクアマンV3/ アクアマンSP [BB Vol.3]	
1	★★★★★ ゲソ貴ブイ下	

052	ウッドマン	130X1~2
入手手	ウッドマン/ウッドマンV2/ウッドマンV3/ ウッドマンSP [BB Vol.1・2]	
1	★★★★★ ゲソ貴ブイ下	

053	ウッドマンSP	200X1~2
入手手	ウッドマンV3/ウッドマンSP [OB ウッドマン]	
1	★★★★★ ゲソ貴ブイ下	

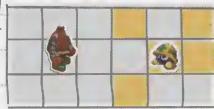
054	ウッドマンDS	150~250X1~2
入手手	ウッドマンV2/ウッドマンV3/ ウッドマンSP [BB Vol.1]	
1	★★★★★ ゲソ貴ブイ下	

055	タップマン	20X?
入手手	タップマン/タップマンV2/タップマンV3/ タップマンSP/ハグビース [BB Vol.1]	
1	★★★★★ ゲソ貴ブイ下	

056	タップマンSP	55X?
入手手	タップマンV3/タップマンSP [BB Vol.1]	
1	★★★★★ ゲソ貴ブイ下	

057	タップマンDS	30~80X?
入手手	タップマンV2/タップマンV3/ タップマンSP/ハグビース [BB Vol.1]	
1	★★★★★ ゲソ貴ブイ下	

ウッドマンが出現して、ウッティタワーをくり出す。木の杭は4つから5つのバネルにランダムで飛び出していくので、ダメージは大きい割に当たらないことも多い。また、ウッドマンがジャンプして着地する前にA+B+下とコマンドを入力すると2回攻撃になり杭が連続で飛び出すようになる。



058	タップマン	20X?
入手手	タップマン/タップマンV2/タップマンV3/ タップマンSP/ハグビース [BB Vol.1]	
1	★★★★★ ゲソ貴ブイ下	

059	タップマンSP	55X?
入手手	タップマンV3/タップマンSP [BB Vol.1]	
1	★★★★★ ゲソ貴ブイ下	

060	タップマンDS	30~80X?
入手手	タップマンV2/タップマンV3/ タップマンSP/ハグビース [BB Vol.1]	
1	★★★★★ ゲソ貴ブイ下	

061	タップマン	20X?
入手手	タップマン/タップマンV2/タップマンV3/ タップマンSP/ハグビース [BB Vol.1]	
1	★★★★★ ゲソ貴ブイ下	

3バネル前方のバネルに向かって、斜め4方向からコマを放ち、最後にタップマン自身が大きなコマに変身して体当たりで攻撃する。最初にコマが現れたところにも攻撃判定はあるので、複数の敵を相手にするウイルス戦で役立つ。また、タップマンが変身したコマだけはフレイク性能が付いている。



062	タップマンSP	55X?
入手手	タップマンV3/タップマンSP [BB Vol.1]	
1	★★★★★ ゲソ貴ブイ下	

063	タップマンDS	30~80X?
入手手	タップマンV2/タップマンV3/ タップマンSP/ハグビース [BB Vol.1]	
1	★★★★★ ゲソ貴ブイ下	

064	タップマン	20X?
入手手	タップマン/タップマンV2/タップマンV3/ タップマンSP/ハグビース [BB Vol.1]	
1	★★★★★ ゲソ貴ブイ下	

065	タップマンSP	55X?
入手手	タップマンV3/タップマンSP [BB Vol.1]	
1	★★★★★ ゲソ貴ブイ下	

066	タップマンDS	30~80X?
入手手	タップマンV2/タップマンV3/ タップマンSP/ハグビース [BB Vol.1]	
1	★★★★★ ゲソ貴ブイ下	

067	タップマン	20X?
入手手	タップマン/タップマンV2/タップマンV3/ タップマンSP/ハグビース [BB Vol.1]	
1	★★★★★ ゲソ貴ブイ下	

068	タップマンSP	55X?
入手手	タップマンV3/タップマンSP [BB Vol.1]	
1	★★★★★ ゲソ貴ブイ下	

069	タップマンDS	30~80X?
入手手	タップマンV2/タップマンV3/ タップマンSP/ハグビース [BB Vol.1]	
1	★★★★★ ゲソ貴ブイ下	

070	タップマン	20X?
入手手	タップマン/タップマンV2/タップマンV3/ タップマンSP/ハグビース [BB Vol.1]	
1	★★★★★ ゲソ貴ブイ下	

071	タップマンSP	55X?
入手手	タップマンV3/タップマンSP [BB Vol.1]	
1	★★★★★ ゲソ貴ブイ下	

072	タップマンDS	30~80X?
入手手	タップマンV2/タップマンV3/ タップマンSP/ハグビース [BB Vol.1]	
1	★★★★★ ゲソ貴ブイ下	

073	タップマン	20X?
入手手	タップマン/タップマンV2/タップマンV3/ タップマンSP/ハグビース [BB Vol.1]	
1	★★★★★ ゲソ貴ブイ下	

074	タップマンSP	55X?
入手手	タップマンV3/タップマンSP [BB Vol.1]	
1	★★★★★ ゲソ貴ブイ下	

075	タップマンDS	30~80X?
入手手	タップマンV2/タップマンV3/ タップマンSP/ハグビース [BB Vol.1]	
1	★★★★★ ゲソ貴ブイ下	

076	タップマン	20X?
入手手	タップマン/タップマンV2/タップマンV3/ タップマンSP/ハグビース [BB Vol.1]	
1	★★★★★ ゲソ貴ブイ下	

077	タップマンSP	55X?
入手手	タップマンV3/タップマンSP [BB Vol.1]	
1	★★★★★ ゲソ貴ブイ下	

078	タップマンDS	30~80X?
入手手	タップマンV2/タップマンV3/ タップマンSP/ハグビース [BB Vol.1]	
1	★★★★★ ゲソ貴ブイ下	

079	タップマン	20X?
入手手	タップマン/タップマンV2/タップマンV3/ タップマンSP/ハグビース [BB Vol.1]	
1	★★★★★ ゲソ貴ブイ下	

080	タップマンSP	55X?
入手手	タップマンV3/タップマンSP [BB Vol.1]	
1	★★★★★ ゲソ貴ブイ下	

081	タップマンDS	30~80X?
入手手	タップマンV2/タップマンV3/ タップマンSP/ハグビース [BB Vol.1]	
1	★★★★★ ゲソ貴ブイ下	

082	タップマン	20X?
入手手	タップマン/タップマンV2/タップマンV3/ タップマンSP/ハグビース [BB Vol.1]	
1	★★★★★ ゲソ貴ブイ下	

083	タップマンSP	55X?
入手手	タップマンV3/タップマンSP [BB Vol.1]	
1	★★★★★ ゲソ貴ブイ下	

084	タップマンDS	30~80X?
入手手	タップマンV2/タップマンV3/ タップマンSP/ハグビース [BB Vol.1]	
1	★★★★★ ゲソ貴ブイ下	

085	タップマン	20X?
入手手	タップマン/タップマンV2/タップマンV3/ タップマンSP/ハグビース [BB Vol.1]	
1	★★★★★ ゲソ貴ブイ下	

086	タップマンSP	55X?
入手手	タップマンV3/タップマンSP [BB Vol.1]	
1	★★★★★ ゲソ貴ブイ下	

087	タップマンDS	30~80X?
入手手	タップマンV2/タップマンV3/ タップマンSP/ハグビース [BB Vol.1]	
1	★★★★★ ゲソ貴ブイ下	

088	タップマン	20X?
入手手	タップマン/タップマンV2/タップマンV3/ タップマンSP/ハグビース [BB Vol.1]	
1	★★★★★ ゲソ貴ブイ下	

089	タップマンSP	55X?

</tbl_r

【バトルチップ大全集】

058	コールドマン	100X? [■]
入手	コールドマン/コールドマンV2/コールドマンV3/ コールドマンSP/パワービース [BB Vol.2]	
1	★★★★★ [ゲ] ソ 貴 ブ イ 下	

コールドマンが出現し、エリア内の設置物を氷に変えて右方向へ押し出したあと、自分で氷の塊を作つて横に押し出してくる。ストーンキーパーやウインドボックスを設置してから使うとたくさんダメージを与える。オシゾウサンやララバッハなどの、設置で生きるものならすべて氷に変えてしまうのが特徴。



059	コールドマンSP	180X? [■]
入手	コールドマンV3/コールドマンSP [BB Vol.2]	
1	★★★★★ [ゲ] ソ 貴 ブ イ 下	



060	コールドマンDS	130~230X? [■]
入手	コールドマンV2/コールドマンV3/ コールドマンSP/パワービース [BB Vol.2]	
1	★★★★★ [ゲ] ソ 貴 ブ イ 下	

プレイヤーナビのいるパネルにスパークマンが出現し、目の前を攻撃したあと、さらに前方に向かって電流を放出する。発生した電流はまず上に移動し、その後はジグザグに動きながら進路上の敵にダメージを与えていく。カード中やインビジブル状態の敵にはダメージを与えられないが、首目の追加効果は有効だ。



062	スパークマンSP	150X? [■]
入手	スパークマンV3/スパークマンSP [BB Vol.3]	
1	★★★★★ [ゲ] ソ 貴 ブ イ 下	



063	スパークマンDS	100~200X? [■]
入手	スパークマンV2/スパークマンV3/ スパークマンSP/パワービース [BB Vol.3]	
1	★★★★★ [ゲ] ソ 貴 ブ イ 下	

シェードマンが現れ放射状に超音波を発射する。間合いを2にしてねらうと当たりやすい。攻撃力の高さも魅力だが、コマンドの追加入力で発生する追加効果が最大の戦利品。シェードマンが現れて羽を広げるまでの間に下、右下、右+Aとコマンドを入力するとマヒ、下、左下、左+Aで渾乱状態になる。



064	シェードマン	120 [■]
入手	シェードマン/シェードマンV3/ パワービース [BB Vol.1~3]・BC シェードマン	
1	★★★★★ [ゲ] ソ 貴 ブ イ 下	



065	シェードマンSP	190 [■]
入手	シェードマンV3 [BB Vol.1]	
1	★★★★★ [ゲ] ソ 貴 ブ イ 下	

ふだん青い超音波が黄色になってしまったマヒ、緑色になったマヒ、緑色で混乱の追加効果が発生した証拠。

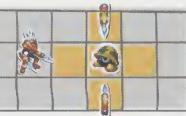
066	シェードマンDS	140~240 [■]
入手	シェードマンV3/パワービース [BB Vol.1]	
1	★★★★★ [ゲ] ソ 貴 ブ イ 下	

【バトルチップ大全集】

067	バーナーマン	60X?
入手手数	バーナーマン/バーナーマンV2/ バーナーマンV3/バーナーマンSP/ハクビース[※]	
1	★★★★★☆ゲソ貫ブイ下	

バーナーマンと2つのバーナーが炎を発射する。また、合戦を2回にして、正面に敵がいるときには、正面の炎をヒットさせられる。上下に出現するバーナーは、中段の列以外で使うとどちらか片方が出現しない。

また、出現する位置に敵や障害物があるときは、そこにあるものにダメージを与えて炎を出さずに消滅する。



068	バーナーマンSP	95X?
入手手数	バーナーマンV3/バーナーマンSP [BB Vol.3]	
1	★★★★★☆ゲソ貫ブイ下	

障害物があるときは、そこにあるものにダメージを与えて炎を出さずに消滅する。



◀バーナー1つ分のダメージは大きないので3つともヒットさせられるように。

069	バーナーマンDS	70~120X?
入手手数	バーナーマンV2/バーナーマンV3/ バーナーマンSP/ハクビース [BB Vol.3]	
1	★★★★★☆ゲソ貫ブイ下	

横一直線に貫通するレーザーを発射する。複数の敵が隣に並んだときに使えば、まとめてディートできる。攻撃が発動すると時間が止まるので、ねらつた敵と横の列を合わせて使うだけで確実にヒットさせられるのが魅力。攻撃力が高く、当てやすい反面、追加効果がないのが玉にキズ。



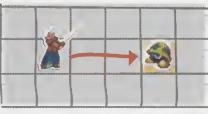
070	レーザーマン	100
入手手数	レーザーマン/レーザーマンV3/ハクビース [BB Vol.2]	
1	★★★★★☆ゲソ貫ブイ下	

ヒットすると、敵は無敵になるので、そのあとコンボをねらうことはできない。



072	レーザーマンDS	120~220
入手手数	レーザーマンV3/ハクビース [BB Vol.2]	
1	★★★★★☆ゲソ貫ブイ下	

ケンドーマンが正面にいる敵に向かっていき、前後から合計3回攻撃する。横の列を合わせておけば確実にヒットさせられるので、動きの速いナビとのバトルで躍躍する。ただ、敵が最後列にいるときは1回しかヒットしない。ほかにも、



073	ケンドーマン	70X?
入手手数	ケンドーマン/ケンドーマンV2/ケンドーマンV3/ ケンドーマンSP/ハクビース[BB Vol.2]	
1	★★★★★☆ゲソ貫ブイ下	

進路上に穴/バネルや障害物があるときは攻撃そのものが発生しない。

074	ケンドーマンSP	105X?
入手手数	ケンドーマンV3/ケンドーマンSP [BB Vol.2]	
1	★★★★★☆ゲソ貫ブイ下	



◀最後列で、相手が前に出てくるのを待って使うと、3連続ヒットさせやすい。

075	ケンドーマンDS	80~130X?
入手手数	ケンドーマンV2/ケンドーマンV3/ ケンドーマンSP/ハクビース [BB Vol.2]	
1	★★★★★☆ゲソ貫ブイ下	

076	ビデオマン	25X?
入手手数	ビデオマン/ビデオマンV2/ビデオマンV3/ ビデオマンSP/ハビース [BB Vol.3]	
1	★★★★★ ゲソ貫ブイ下	

077	ビデオマンSP	55X?
入手手数	ビデオマンV3/ビデオマンSP [BB Vol.3]	
1	★★★★★ ゲソ貫ブイ下	

078	ビデオマンDS	30~80X?
入手手数	ビデオマンV2/ビデオマンV3/ ビデオマンSP/ハビース [BB Vol.3]	
1	★★★★★ ゲソ貫ブイ下	

079	ガンデルソルEX	0~240*
入手手数	ひるいテレビの電脳2 [CC]	
1	★★★★★ ゲソ貫ブイ下	

080	Zセイバー	100X3~4
入手手数	ブルースP [エクセ4.5 限定版特典]	
1	★★★★★ ゲソ貫ブイ下	

081	ファイアプラス	-
入手手数	ナーブマン/ナーブマンV2/ナーブマンV3/ ナーブマンSP [店頭限定配布]	
1	★★★★★ ゲソ貫ブイ下	

082	サンダープラス	-
入手手数	エレキマン/エレキマンV2/ エレキマンV3/エレキマンSP [PH2]	
1	★★★★★ ゲソ貫ブイ下	

083	アクアパワー	-
入手手数	アイスマン/アイスマンV2/アイスマンV3/ アイスマンSP [店頭限定配布]	
1	★★★★★ ゲソ貫ブイ下	

084	ウッドパワー	-
入手手数	プランタマン/プランタマンV2/ プランタマンV3/プランタマンSP [店頭限定配布]	
1	★★★★★ ゲソ貫ブイ下	

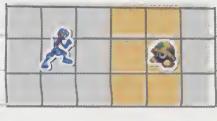
ナビの位置が真ん中なら上下にひとつずつ、上段が下段どちらかだと、それぞれ片側にテープを発生させる。真ん中で使えば、複数の敵を一網打尽にできるし、中段の敵にはひとつのテープにつき3ヒットするので合計6ヒットとなるのだ。

ナビ軒など単体の敵と戦うときには、ダメージをねらって使っていこう。



『いたん止まってから攻撃を仕掛けてくる敵には、6ヒットがねらいやすい。

エアースチールを使っておけば、必ず当てられる。また、ダークホールを元に戻す効果を持っている。



攻撃範囲の違う3連撃を出す。発動からAボタンを押し続け、3撃目に左+Bボタンで衝撃波を追加する。



一定時間、炎属性のチップの攻撃力を+40して、追加効果でエリア全体を草むらバナネにする。



一定時間、電気属性のチップの攻撃力が40プラスされる。水属性のナビと戦うときは装備しておくといい。



一定時間、水属性のチップの攻撃力が2倍になる。バブルショットなどをたくさん用意して使うといい。



一定時間、木属性のチップの攻撃力を2倍にする。これを使ってからブームランのコンボをねらおう。

085

ブラックウエポン

-

入手

はいきよの壁脇!

[エクセ4.5]コロコロ通話特典

1

★★★★★ ゲソ 貫ブイ下

バスターの攻撃力が8に
なる代わりに徐々にHPが
減っていく。リカバリーガ
たくさん必要になる。



ギガクラスチップ

全11枚

001

メテオレッドサン

40×5+300

入手

スターマンSP [ロックマンエクゼ4 トーナメントレッドサン] 初回限定

1

★★★★★ ゲソ 貫ブイ下

3/バネル前にメテオを4発降らせたあと、レッドサンを落とす。レッドサンが落ちた
バネルとその周囲1バネルはヒビバネルになる。メテオレインとは違い、攻撃中は時
間が止まるので、位置を合わせてチップを使えば、確実に計500の大ダメージを与え
ることが可能。立ち止まって攻撃していく敵への反撃に使っていく。



▲チップを選んでボタンを押し
た瞬間に当たるか外れるかが決
まるので、対戦でもかわされない。

002

ホーリードリーム

50×?

入手

おもちゃバコの電腦

[BB Vol.2]

1

★★★★★ ゲソ 貫ブイ下

こちらのエリアのホーリー^{ガズ}
バネルの敵だけ弾数が増
える。サンクチュアリとセッ
トで使うと効果的。



003

フォルテ

60×?

入手

フォルテ

[BB Vol.1]

1

★★★★★ ゲソ 貫ブイ下

フォルテが相手エリアに24発のバスターを乱射す
る。ウイルスを呼び出すナ
ビとのバトルで有効。



004

バグチャージ

80×5

入手

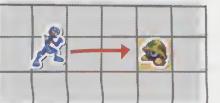
インターネットタ (交換用)

[BB Vol.3]

1

★★★★★ ゲソ 貫ブイ下

横一直線に飛んでいくシ
ヨットを5連発する。横の
列を合わせて使うと必ず当
てることができる。



005

ブラックバリア

-

入手

インターネットタ (交換用)

1

★★★★★ ゲソ 貫ブイ下

150までのダメージに耐えられるバリアを張る。
また、たとえ壊されても3
秒ほどで復活する。



006

ブルームーンレイ

400

入手

スターマンSP [ロックマンエクゼ4 トーナメントブルームーン] 初回限定

1

★★★★★ ゲソ 貫ブイ下

強力なレーザーで3バネル前を攻撃する。バスターの攻撃力を1にする追加効果を持っている。



007	シグナルレッド	-
入手	あるいはテレビの電脳2(限定)	
1	★★★★★ ゲ ソ 貫 ブ イ 下	

こっちのナビの目の前に信号機を設置する。この信号機が赤のとき、相手はチップを使うことができなくなる。通信対戦で相手の行動を制限する強力なチップだが、HPが100しかないのですぐに壊されてしまう。ホーリーバネルの上に置いて、なるべく壊されないようにしておくと、かなり有利にバトルを進められる。



▲せっかく置いたのに、ブーメランやモコラッシュで壊さないよう、自分が使うチップにも気を使うようにしたい。

008	フォルテアナザー	160X?
入手	フォルテSP [BB Vol.2]	
1	★★★★★ ゲ ソ 貫 ブ イ 下	

フォルテが現れて、敵を追尾するリングを4つ作り出す。軌道上に穴があるとそこで消えてしまう。



▲強力なギガクラッシュの途中でも、その懸念は群を抜いている。対抗手段となるチップを必ず用意しておく必要がある。

009	カースオブバグ	-
入手	インターネット(交換屋) [BB Vol.3]	
1	★★★★★ ゲ ソ 貫 ブ イ 下	

対戦相手をバグ状態にする。通信対戦専用チップ。歩いたところがヒビバネルになると、バスターが撃てなくなる。徐々にHPが減っていく、といった3種類のバグがまとめて発生する。ガードで回避することは不可能で、使われる前にインビジブルガコカシタのチップを使っておかないと、どの位置にいても当たってしまう。



▲強力なギガクラッシュの中でも、その懸念は群を抜いている。対抗手段となるチップを必ず用意しておく必要がある。

010	デルタレイエッジ	260X?
入手	あるいはテレビの電脳2 [BB Vol.1・2]	
1	★★★★★ ゲ ソ 貫 ブ イ 下	

ブルースが出現して、ねらった敵の周囲3方向から斬りつける。相手に対してどの方向から斬るかは決まっているので、出現する場所がエリアの外だったり障害物があれば、つたりすると3回斬らずに途中で中断する。すると、因の位置がその1バネル前でしきりが最大限の効果を發揮しない。ダメージは大きいが、当てるのは難しい。



▲こっちのエリアに侵入していく敵の場合、3ヒットをねらえる位置が増える。

011	ファイナルガン	50X12?
入手	インターネット(限定) [イヘント限定配布]	
1	★★★★★ ゲ ソ 貫 ブ イ 下	

チップを選んでボタンを押すと、しばらく力をためながらどこにいてもヒットするショットを12発発射する。ガード中の敵にもお構いなしにダメージを与えるが、コカシタとインビジブル状態の相手には当たらない。対戦で相手に使われたら、力をためている間にどちらのチップを使うか、攻撃を当ててかわすようにするといい。



▲アタック+30のあとに使っても、ダメージは増えないので、このチップはコンボに組み込みにくい。

プログラムアドバンスデータ

プログラムアドバンスデータの見かた

① ギガキヤノン1、2、3	② 300 2400 3500
1 アタック+10→キヤノン→キヤノン	
2 アタック+10→ハイキヤノン→ハイキヤノン	
3 アタック+10→メガキヤノン→メガキヤノン	

① 技の名前

1~3のシリーズになっている技は、横に並べて表示している。

② 攻撃力と属性

3つセットにしている場合は、横に並べて表示している。

③ チップの組み合わせ

3つまとめている場合は、図の数字が技のレベルに対応している。同じ技でふたつ以上組み合わせがある場合は、項目の数字をどちらも1にして表示している。

ギガキヤノン1、2、3	③ 300 2400 3500
1 アタック+10→キヤノン→キヤノン	
2 アタック+10→ハイキヤノン→ハイキヤノン	
3 アタック+10→メガキヤノン→メガキヤノン	

敵を最後列まで吹き飛ばす

ショットを発射する、キヤノ

ンの強化版。威力が高くて当
てやすいスクレモノ。



ハイバーバースト	100X?
1 エナジーホーム→メカエナジーホーム→スプレッドガン	

横に真っ直ぐ飛んでいく弾

を当てると、当たった敵を中心

心にして、X字と十字の範囲
に誘爆が交互に5回発生する。



ヒートスプレッド	300
1 ヒートショット→ヒートブイ→ヒートサイト	

ヒートショット系の強化版

で、真っ直ぐ飛んでいく弾を

当てると、周囲11バネル分に誘
爆する、炎属性の攻撃。



バブルスプレッド	300
1 バブルショット→バブルブイ→バブルサイト	

ヒットした敵の周囲1バネル

分に誘爆する攻撃。直接ヒツ

トモ、誘爆がヒットしたときも
おなじ300のダメージを与える。



スーパーワイト1、2、3	160×3280×33 100×3
1 ワイドソート→ワイドフレード→ワイドショット1	
2 ワイドソート→ワイドフレード→ワイドショット2	
3 ワイドソート→ワイドフレード→ワイドショット3	

縦3バネル分のショットを3

発放つ。敵を障害物を貫通す

るので、中段で出せば必ず3ヒ
ットさせられる。



フレイムクロス1、2、3	1300 2400 3500
1 ヒートプレス→ヒートプレス→フレイムライン1	
2 ヒートプレス→ヒートプレス→フレイムライン2	
3 ヒートプレス→ヒートプレス→フレイムライン3	

2バネル前方を中心にして、

十字の形に炎を発生させる。

横一直線に敵が並んだときに
ねらうようにするといい。



マッドファング1、2、3	150X? 260X? 370X?
1 ハルカン1→ハルカン1→ツインファング1	
2 ハルカン2→ハルカン2→ツインファング2	
3 ハルカン3→ハルカン3→ツインファング3	

上下段からそれそれ8本もの

刃を連続して発射する。上下

段どちらかで出した場合は、2
列に並んで発射される。



マグショック1、2、3

1 200 2 250 3 300

1 エレキショック→エレキショック→マグホルト1
2 エレキショック→エレキショック→マグホルト2
3 エレキショック→エレキショック→マグホルト3

すべての敵を引き寄せてから、目の前の縦3バネルに攻撃を加える。敵が壁に並んだときに使うようにするといい。

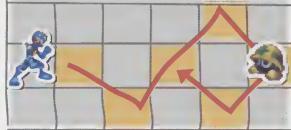


ジゴクホッケー1、2、3

1 100×? 2 150×? 3 200×?

1 エアホッケー→エアホッケー→ホウガン
2 エアホッケー→エアホッkee→ホウガン
3 エアホッkee→エアホッkee→ホウガン

エアホッケーの強化版で、攻撃力と効果の持続時間がアップしている以外は、基本的に使いかたも同じ。

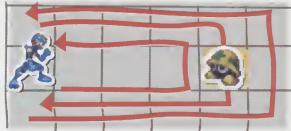


ヘルブーメラン1、2、3

1 200×? 2 250×? 3 300×?

1 ホワイトウェフ1→ホワイトウェフ1→ブーメラン1
2 ホワイトウェフ2→ホワイトウェフ2→ブーメラン2
3 ホワイトウェフ3→ホワイトウェフ3→ブーメラン3

発動した場所に関係なく、前列、中列、後列それぞれを通過する貫通効果を持つ3本のブーメランを発射する。

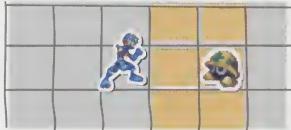


ドリームソード

400

1 ソード→ワイドソード→ロングソード
1 ソード→ワイドフレード→ロングフレード

縦3バネル×横2バネル分と、エリアの3分の1をカバーする攻撃範囲の、強力なソードの一撃をくり出す。



ギガカウントボム

600

1 ミニボム→ボースボム1→カウントボム
1 ミニボム→ボースボム2→カウントボム
1 ミニボム→ボースボム3→カウントボム

敵エリアの最前列のどこかに、全体に600のダメージを与えるボムを設置する、カウントボムの強化版。



ボディガード

100×?

1 カワリミ→ナビスカウト→ムラマサブレート

すべての敵を対象に10発の手裏剣が上空から降り注ぐ。手裏剣は、HPの高い敵を優先して攻撃していく。



ポイズンファラオ

1/フレーム

1 ダークホール→ダークライン→ポイズンアタビス

敵のHPを猛スピードで奪う像が目の前に出現。効果は約60秒間続き、ダメージはおよそ3000に上る。



バイルドライバー

40×20

1 ガンテルソル1→ガンテルソル2→ガンテルソル3

自前のバネルと4バネル前方のバネルから砲台が出現し、間に並んだ敵に前後から強力な光線を浴びせる。



ダークメシアネオ

250×?

1 ダークライン→バクチェーン→フォルテ
1 ダークライン→バクチェーン→フォルテアナサー

フォルテが各段にコスペルキヤノンを発射したあと、前方2列に巨大な衝撃波を発生させる強力な連続攻撃。



ナビにスケジュールを 管理してもらおう

大事な用事をナビに教えよう

プラグアウトしているときにPET画面で十字ボタンの右を押すと自分のスケジュール画面に切り替わるので、自分の予定を登録しよう。すると、予定当日になったらナビが知ってくれるだ。見逃せないTV番組、自分の誕生日、ともだちとの約束などをスケジュールに入力しておけば、探索に熱中して大事な用事を忘れてしまうことがなくなるよ。

登録できる
スケジュール

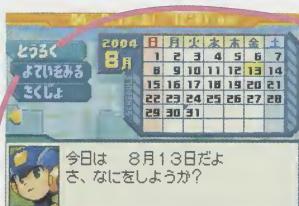
TVばんぐみ
ともだちと約束
ごはん
じゅく
そのた

登録できる
記念日

自分の誕生日
そうりつきねん日
そのた
ないよう自分で
かきこめる

スケジュールの登録方法

①スケジュール画面



②日付と項目 を選ぶ



▲日付を選んで、スケュー
ルかきねん日を決めよう。

③時間とタイプ を選ぶ



▲毎日行なうのか1回限り
なのかなどのタイプを選ぶ。

④内容 を選ぶ



▲スケジュールの内容を選
んで、登録完了だ。

予定の確認



▲予定の確認をするには「よていをみる」を選ぶか、
PET画面でボタンを押してナビに聞いてみよう。

登録した日時になると

スケジュール



▲スケジュールの時間になるとア
ラームが鳴ってナビが教えてくる。

きねん日



▲PETを起動させたときにナビが
お祝いの言葉をかけてくれる。

緊急招集

カプコン第二開発部

オフィシャル研修レポート

最後の課題は大阪のカプコン第二開発部で新入オフィシャルに 対して行われた研修に密着。内容を緊急レポートする。



4人の新入オフィシャル ネットバトラーが大阪に集結

今回招集されたオフィシャルは、2004年6月19~20日にかけて開催された『次世代ワールドホビーフェア 東京大会』で優勝した4人。大阪に着いた4人は、第2開発部があるビル内の一事で、研修を受けることに。研修を担当したのは開発者の安間正博さんと、江口正和さん。2時間にわたる研修は『ロックマンエグゼ4.5』だけにとどまらず、シリーズの未来を見据えた中身の濃いものとなった。



研修担当：
安間正博さん

(第二開発部プランナー)

シリーズ起ち上げ当初から、ロックマンエグゼのゲームシステムや内容を作り上げている開発の中心的な存在。



研修担当：
江口正和さん

(第二開発部プランナー)

『ロックマンエグゼ3』からシリーズのシンリオを担当。69連勝の伝説を持つ江口名人としても知られている。

Official Net Battler

オフィシャルネットバトラー

パーソナルデータ
Personal Data



■NAME
鹿山 真悟

■AGE 9歳

■Profile

第20回 次世代ワールドホビーフェア
東京大会 初日、ジュニアの部で優勝。



■NAME
山口 真人

■AGE 9歳

■Profile

第20回 次世代ワールドホビーフェア
東京大会 2日目、ジュニアの部で優勝。



■NAME
島野 裕亮

■AGE 13歳

■Profile

第20回 次世代ワールドホビーフェア
東京大会 初日、一般の部で優勝。



■NAME
新井 成康

■AGE 14歳

■Profile

第20回 次世代ワールドホビーフェア
東京大会 2日目、一般の部で優勝。



よりリアルなエグゼの世界の住人になりきれるはずだ!

——:『ロックマンエグゼ4.5 リアルオペレーション』(※以下『4.5』)は、プレイヤーがシリーズの主人公である熱斗くんの立場でゲームを楽しめるという、今までにないコンセプトのゲームですが、どのようなきっかけで開発が始まったのでしょうか?

安間:『ロックマンエグゼ4』(※以下『4』)の隠し要素に"オペレーションバトル"というモードあって、ゲームボーイアドバンス(※以下『GBA』)にバトルチップゲートを接続して、ナビチップをスロットインするとまったく新しい操作感のバトルが楽しめるんです。その操作感というのが、まるで熱斗くんがロックマンをオペレートするような感覚になっていて、そのリアル感がとても可能性の深いものに感じられたんですよ。それで、『4』の中ではおまけモードとして遊べるだけだったんですけど、なんとかこのシステムを活かしたゲームを作ってみたいなと思ったんです。

——:きっかけはオペレーションバトルというわけですね。

安間:はい。それで、オペレーションバトルですべてのバトルが進むようなエグゼを作ろうということになったんですけど、いつものエグゼのまま、バトルがオペレーションバトルになるだけでは面白くないですよね。せっかくGBAがPETになったようなリアル感があるのだから、もう内容自体を熱斗くんが中心のゲームから、プレイヤーが熱斗くんの立場で楽しめるというところまで突き詰めていったらどうかということになったんです。ようはPETの画面

をそのままゲーム画面にしてしまって、ゲーム中に現実世界は出てこないという割り切り切りたをすれば、よりリアルなエグゼの世界の住人になりきれるはずだ! という発想です。

江口:そうですね。『4』でもバトルをしているときは、プレイヤーは熱斗くんになってバトルをしていたと思うんですよ。もともとそういう身近なリアル感のあるものを作りたいと考えているシリーズなので、それがよりリアルになると聞いたときは、面白くなると感じました。実際バトルだけじゃなくて、ナビとコミュニケーションもとれるので、かなり熱斗くん気分を味わえますよ。

自分のお気に入りのナビと仲良くなれたら最高だと思うんですよ

——:自分の好きな人や苦手な科目をナビに教えるシステムも面白いですよね。

安間:自分のことを知っているのはロックマンだけって、なんかいいじゃないですか。秘密を共有すれば仲良くなれるというか。やっぱり熱斗くんになりたいという憧れは僕らにもあるので。スケジュールも、ナビと触れあえる感じをもっと出せたら面白いと思って入れたんです。せっかくナビを選べるんだから、自分のお気に入りのナビと仲良くなれたら最高だと思うんですよ。ナビが話しかけてくる内容とか、自分の身近なことだったうれしいじゃないですか。

江口:いろんなことを聞いてきたたり、しゃべったりするので、本当に楽しいですよ。スケジュールだけじゃなくて、好きな子とか。ナビがばらしちゃったら大変ですけどね。実は、通信対戦中にナビが好きな子の情報を相手のナビに



教えてやう、なんてことも考えていたんですけど、それはやめておきました。でも、そのほうがナビが実際に生きている感じがしますよね。

オンラインでつながっているというより、現実でつながっているんです

——：今回は曜日や時間と運動したり、舞台が電脳世界だけだったりと、オンラインを意識した作りになっている印象があるのですが。

安間：今、世に出て、流行っているオンラインゲームを、それほど強く意識しているわけではないです。どちらかというと、彼ら（※研修中の関東のオフィシャル4人）の視点というか、彼らにとって身近なものからネットワークが広がるイメージを想定しています。顔の見える関係の中で、バトルをして握手をして、チップを交換して……という、ネットワークというかコミュニケーションですね。

江口：オンラインでつながっているというより、現実でつながっているんです。

安間：オンラインも当然広がりはあるんでしょうが、現実も必要なんです。『4.5』のシステムは現実をゲームの中に取り込むことがより広くできるんです。バトルチップもそうだし、ナビのチップがあって、それを入れ替えたり、実際に手と手で交換したり。エグゼでは以前からそういう試みをしていて、『ロックマンエグゼ3』のときは、お菓子を買うとロットナンバーが入っていました。そうやって現実とゲームがごっちゃになって、ネットワークが広がっていく方法を探っていたんですけど、『4.5』で本格的にそのあたりにトライできるなという感触があります。

江口：『4.5』はバトルチップの交換とか、バ



トルで友だちを増やすとか、エグゼが一番大事にしてきたところがメインになっているんですよ。『4』でもゲーム中の対戦だと熱斗くんを介してロックマンを操ることになるんですが、リアルオペレーションは、自分自身が自分のナビと相手のナビを戦わせるわけですから、より強く個人同士のやり取りを意識できるわけです。

安間：そうですね、いままでは僕のロックマン、君のロックマンだったのが、今回は江口のジャンクマン、君のロールちゃん……。そういうところでコミュニケーションってより深くなつていくんじゃないかなと思っています。それに今まで基本的にはメインとなるシナリオがあつて、それをプレイして育てたロックマン同士を戦わせるのが目的だったんですけど、『4.5』では、むしろナビ同士を戦わせることが第一の目的で、トーナメントを勝ち進んでいくというのは、自分のナビを強化するための手段に過ぎないわけです。もちろん、ひとりでも遊べるようにはなっていますが、最終目的は友だちとの対戦、つまりライバルは友だちなんです。

きもちなりきってやるのが気持ちいい

——：4.5のバトルをどのように楽しんで欲しいですか？

安間：みんながアニメで見ている熱斗くんのようなことをやってほしいですね。画面でロックマンが頑張っているときに、チップを探して「これでもない、あれでもない、……これだ！」みたいなことをやってほしいわけです。「あっ！チップ落とした！」とか。タカラさんからバインダーが出ているので、それを自分のフォルダ



なんだという感じで眺めて悦に入るのもいいんじゃないかなと。熱斗くんがもっているあのリュックの中もきっとこんな感じなんだろうなって。あとはナビを信頼しろということですね。けっこう自分の意志でちゃんと戦ってくれるので、「おおやつとやつと」という感じで見ていられるんですけど、敵が強いと限界がある。そこでタイミングよくチップを使って敵をやっつけた時は、自分が助けた気分になれるのでかなり気持ちいいです。そのへんが醍醐味ですね。

江口：僕の場合は、ちょっと恥ずかしいけど、なりきってやるのが気持ちいいと思います。熱斗くなり、エグゼの世界の人になりきって、通信対戦をする時は「バトルオペレーション、セットイン！」から始まって、「ソード！ スロットイン！」まで言う(笑)。僕だって毎回言ってんだぞ！(笑) 大会でもそんな雰囲気になればいいなといつも思っているんですよ。あとは、ごっこ遊び的にエグゼのバトルができるらしいなとも思っています。誰かの家にみんなで集まってとかじゃなくて、昔、銀弾鉄砲をもって「こっからはこっちの基地だ」みたいな遊びしてただじゃないですか。あの感覚で遊べたらいいなと。部屋の中でやっているよりは、みんなで外に出て、公園みたいな場所に散らばって、ぱったり会ったら対戦するみたい。

エグゼの未来として、もっともっとナビをリアルにしたいですね

——：将来、ロックマンエグゼシリーズやナビがこんな形に進化したらいいんだろうなあと、夢はありますか？

安間：たとえばナビを持っていない状態から始まって、自分でナビを作ったりとか。そんなこともできたらしいなと思います。それから、エグゼの世界の電脳空間みたいなものが実際にあるといいですね。ゲームボーイの中にはない電脳空間にみんなでいけるような、公共のインターネットがあつたりしたら楽しいでしょうね。そこには、カプコンからの新しいチップが隠されているとか。曜日なんかも、現実と電脳をもつと密接に絡ませたりして……。

江口：それって本当のPETですよね。できちゃ



うんですかね。確かに自分のPETの中にナビがいて、自立行動をしてしまうような世界は憧れますね。キーボードで入力するんじゃなくて、ナビに命令したら、向こうのナビがこんなこと言ってたよ、みたいな返事が返ってくる。あとはネットワークで対戦。実家が神奈川と東京で大会で集まらないと対戦できないような場合は、友だち同士でいつでも戦えるようなネットワークがあれば、より絆は深まるんじゃないかな。

安間：あと、エグゼの未来として、もっともっとナビをリアルにしたいですね。エグゼの中にもナビはいるけど、携帯の中にいるときもあるて「じゃあエグゼやるから、GBAの中に行けよ」って命令する。

——：パソコンのデスクトップにいたり。

江口：パソコンも携帯も、規格がいっしょだったら互換性はありそうだし。できそうな気もしますね。

安間：ただ、ネットワークを広げるという夢はありますけど、まずは今の子供たちに『4.5』という新しい遊びを楽しんでもらいたいという思いのほうが強いですね。面白いゲームを出していくというのが僕らの本分ですから。もちろんネットワークのほうも、小学校さんやタカラさんと協力して、いろんな別のものとつながりあって広がっていけば、ロックマンエグゼという世界観をゲームの枠にとどまらない範囲に広げていけるんじゃないかと考えています。

江口：可能性があるものに関しては、チャレンジしていきたいと思っています。いろいろな形で。『4』と『4.5』は全然ルールが違いますけど、また新しいルールがあるかもしれないし、これからどんどん広がっていくんじゃないでしょうか。エグゼは完結はしてないですからね。

オフィシャル研修を終えて……

研修を担当した2人と交流を
深める4人のオフィシャル

研修を終えた4人は、思い思いに研修担当の2人とコミュニケーションをとっていた。デザインを担当している石原雄二さんは途中から参加し、フロアは大きく盛り上がった。

充実した1日をおくった4人は、帰りの車中でも通信対戦を行ない、交流を深めていた。今後も、エグゼシリーズを通じて、このような交流が頻繁に行なわれるのではないだろうか。

はじめは緊張していた島野くんも研修が進むことでリラックスし、名人との交流もバッチリ。



最年長の新井くんは、「ニンテンドーDSで発売は?」など、今後の展開に興味を持っていた。



全員で記念写真を撮影。オフィシャルたちは口をそろえて、「こんな体験ができるなんて、オフィシャルになって良かった」と語っていた。

オフィシャルを目指すすべてのネットバトラーたちへ

**バトルチップゲートの
リアル感がより一層味わえる
グッズをプレゼント**

本書の発売を記念して、オフィシャルを目指し、日々トレーニングにはげむネットバトラーたちにプレゼントを用意した。グッズや新しく追加されたチップを手にして、よりリアルになったバトルを思う存分楽しんでほしい。

4.5専用ナビデータチップ8種類セット 10名



バトルチップフォルダ2
+バトルチップ(ギガクラス)1枚 10名

バトルチップ(ギガクラス)1枚 10名

応募方法

アンケートハガキに希望の賞品名を書いて、下記の宛先まで送って下さい。締切は11月末消印有効。

〒162-0425
東京都新宿区西新宿2丁目1番2号

新宿三井ビル25階

株式会社カブコン CS営業本部

キャラクターライツ部 パブリッシングチーム 行

*バトルチップの種類は選べません

ロックマン エグゼ 4.5 リアルオペレーション
オフィシャル完全ガイド



■ STAFF

Editing & Publishing

株式会社カブコン

Editor 増井 荘

Editor 九島 納

Writing

株式会社エスティフ

Photography

吉田 武

Design & DTP

株式会社エストール

Supervision

株式会社カブコン

『ロックマン エグゼ 4.5 リアルオペレーション』開発チーム

株式会社タカラ

株式会社小学館プロダクション

発行 2004年9月6日 初版

発行人 辻本春弘

編集人 中村寛文

発行所 株式会社カブコン

〒540-0037 大阪府大阪市中央区内平野町3-1-3

販売元 株式会社カブコン

〒163-0425 東京都新宿区西新宿2-1-1 新宿三井ビル

TEL 03-3340-0720(受注専用) FAX 03-3340-0818

印刷 大日本印刷株式会社

本書は著作権上の保護を受けています。

本書の全部、あるいは一部を小社からの文書による承認を得ずに

無断で複製することは、いかなる方法においても禁じられています。

定価はカバーに表示しております。

落丁・乱丁本は、お手数ですが下記ユーザーサポートセンターまでお問い合わせください。

(株)カブコン ユーザーサポートセンター TEL 06-6946-3099

9:00~12:00 13:00~17:30(土日祝日を除く)

ISBN4-906582-17-6

©CAPCOM CO., LTD. 2004 ALL RIGHTS RESERVED.

©TAKARA CO., LTD. 2004

©CAPCOM・小学館・ShoPro・テレビ東京

GAME BOY ADVANCE・ゲームボーイ アドバンス・GBA は任天堂の登録商標です。